L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°002 - AGOSTO 2007 €6.00

GAME PRO

NINTENDO | | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | OP | ONLINE

VIVI E MUORI IN PUNTA DI SPADA TRA ARREMBAGGI E COMBATTIMENTI ALL'ULTIMO SANGUE.
UNA CIURMA DI PIRATI AGGUERRITI ASPETTA SOLO TE.

PlayStation 2 PSP PLAYSTATION 3 XBOX 360 XBOX LIVE Wii NINTENDO DS PC DVD ROM

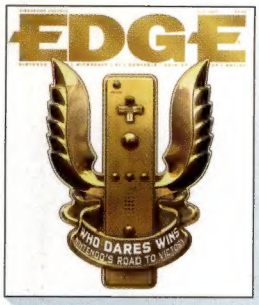
12+ 16+

www.ATWORLDSENDGAME.com

www pegi info www pegi info

NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Disney INTERACTIVE STUDIOS



Qualcuno vuole nuovamente spegnere i nostri schermi, staccare le spine e decretare il game over politico, per decreto. Il caso è quello di *Manhunt 2*, lo shock-game di Rockstar, bandito dal Regno Unito a dieci anni di distanza dal compagno di malefatte *Carmageddon* e ora bloccato anche in Italia dopo il tempestivo diktat del Ministro delle Comunicazioni, l'Onorevole Paolo Gentiloni.

Il fatto che il Ministro, classe 1954, sia peraltro un giornalista non ci meraviglia né ci indigna più del normale: abbiamo visto come i giornalisti della stampa generalista hanno prima montato e poi trattato il caso *Rule of Rose*. Onestamente, è un *panorama* squallido, misero e cialtrone.

Il videogioco oggetto del recentissimo attacco è perverso, disturbante e, sotto certi aspetti, gratuito nella sua ultraviolenza. Il punto, però, non è questo. Non ci stancheremo mai di sottolineare quanto sia sbagliato e ingiusto proibire, censurare, scegliere al nostro posto. Negli Stati Uniti, i puritani cittadini americani si sono limitati ad affibbiare a *Manhunt 2* il rating AO, "adults only", il più severo e ghettizzante. Decisione legittima, che lascerebbe a un adulto sano e consenziente la possibilità di comprare il gioco e fruirne. Qui no. Nella Terra dei Cachi siamo tutti ginnasiali senza l'autorizzazione per uscire prima, tutte verginelle tremanti di fronte al babau nell'armadio.

Del resto, prevedendo lo scandalo, avevo già chiesto un parere in materia, come vedrete nell'intervista su queste pagine, ad Andrea Persegati, direttore generale di Nintendo Italia e Presidente di AESVI. Perché i videogiochi vengono trattati diversamente rispetto al cinema o alla letteratura? Semplice, ha risposto, perché sono tuttora visti come prodotti per i più giovani, per non dire "bambini". Non illudiamoci che la discussione sia così matura e intelligente da porsi il problema di una maggiore severità verso i videogiochi a causa della loro interattività o del meccanismo di immedesimazione potenzialmente più pervasivo. Niente di tutto ciò. Siamo ancorati al paradigma del gioco per bambini. Ancora oggi, nell'anno 2007.

Possiamo fare qualcosa? Sì, farci sentire. L'email del Ministro è paolo.gentiloni@comunicazioni.it. **Game Pro** ha scritto una lettera per chiedere un confronto pubblico sul tema, al quale dedicheremo ampio spazio di approfondimento sul prossimo numero. Fatelo anche voi. Forse non riusciremo ad approdare a nulla, ma nessuno potrà mai rimproverarci di non aver provato.

GAME PRO

N°2 - AGOSTO 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Claudio Tradardi

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136
Tel - Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**
HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Stefano Mancini, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Lorenzo Ermigiotti, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy SpA
Socio Unico: **Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A. D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile **Luca Sprea**

COPYRIGHT
SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per atti-vità connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

CHI OSA VINCE 038
25 anni di rischi e successi: **Game Pro** ripercorre la storia di Nintendo e intervista Andrea Persegati, capo della filiale italiana

SEDITION CITY 056
Nella Parigi occupata contro i Nazisti. Vediamo perché *Saboteur* non sembra uno stealth action game come tanti.

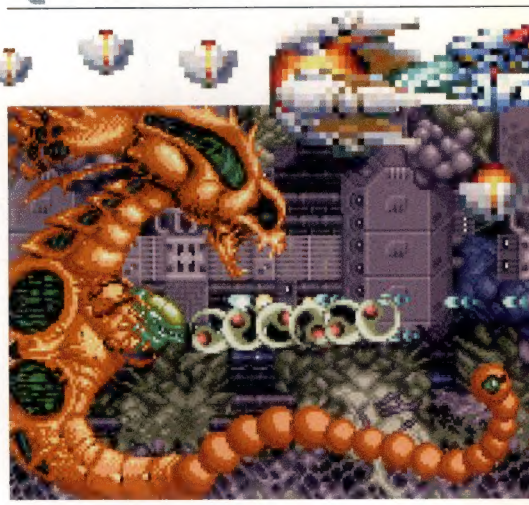
FANTASIA SENZA CONFINI 072
Non c'è niente di meno "finale" di *Final Fantasy*. Scopriamo insieme dove sta andando la serie fiume di Square Enix

CORRUZIONE DIGITALE 082
Il Wii è una console da casual gamer? Ancora per poco. **Game Pro** è volata a Francoforte per provare a *Metroid Prime 3: Corruption*

CONTENUTI

AGOSTO

Questo mese



RAYLIGHT MY FIRE 066
Remake e porting sono all'ordine del giorno. **Game Pro** si è recata a Napoli a discuterne con dei veri esperti del campo

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

088 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente dagli Stati Uniti

106 **Time Extend**
Space Channel 5: Part 2

110 **The Making Of...**
Sonic X-Treme su *Saturn*

114 **Studio Profile**
Radical Entertainment

115 **Academy Profile**
Trinity College di Dublino

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

nintendo Wi-Fi connection

Nintendo

Dai un calcio alla tradizione!

Scopri le nuove regole del calcio con il telecomando Wii e i più grandi personaggi dell'universo Nintendo! Con Mario Strikers Charged Football fai esplodere incredibili tiri al volo e puoi impugnare il telecomando Wii e il Nunchuk per vestire i panni del portiere e salvare il risultato. E non è finita perché potrai anche sfidare tutti i tuoi amici online grazie alla Nintendo Wi-Fi Connection!

Wii
move you

www.wii.com

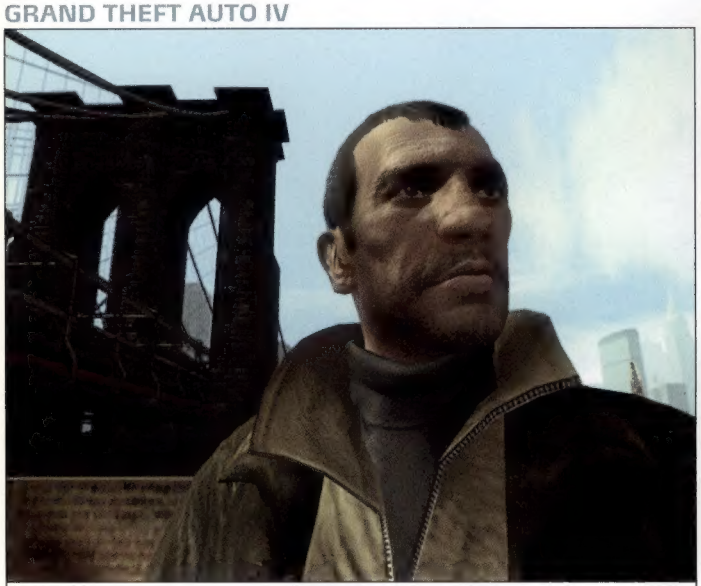
© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

GRAND THEFT AUTO IV



360, PS3 024

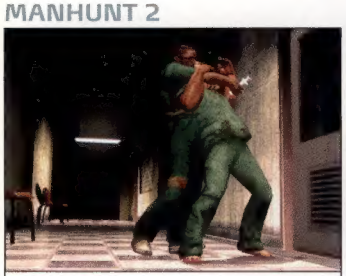
HALO 3

360 025

AGE OF CONAN

PC 028

MANHUNT 2



PS2, PSP, Wii 030

DEVIL MAY CRY 4

360, PS3 031

STARCRAFT II

PC 032

TOM CLANCY'S ENDWAR

360, PS3 033

BEAUTIFUL KATAMARI

360, PS3 034

GUNDAM MS SENSEN 0079

Wii 034

SUBARASHIKI KONO SEKAI

DS 035

GRAW 2

PC 036

ASSASSIN'S CREED

360, PC, PS3 036

SWORD OF THE NEW WORLD

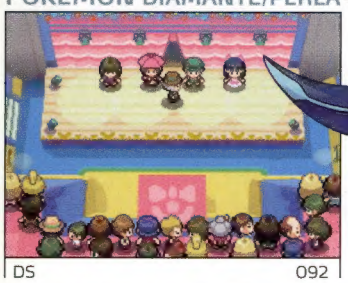
PC 037

GRIMGRIMOIRE

PS2 037

Review

POKÉMON DIAMANTE/PERLA



DS 092

FORZA MOTORSPORT 2

360 094

COLIN MCRAE: DIRT

360, PC, PS3 096

SPIDER-MAN 3

360, PC, PS2, PS3, PSP 097

WARTECH: SENKO NO RONDE

360 098

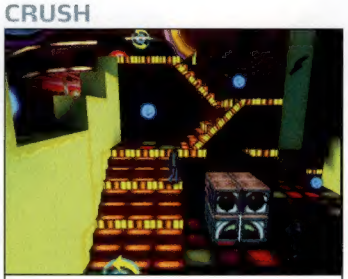
PIRATI DEI CARAIBI 3

360, PS2, PS3, PSP 099

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

Wii 100

CRUSH



PSP 101

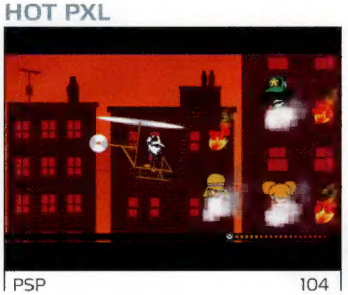
OUEDAN 2

DS 102

ELEDEES

Wii 103

HOT PXL

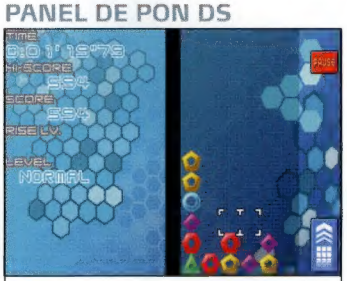


PSP 104

DRIVER '76

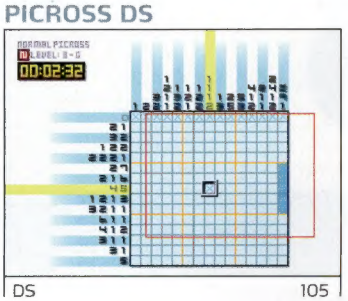
PSP 104

PANEL DE PON DS



DS 105

PICROSS DS



DS 105

START

006 **Cresce la pirateria su console**
Indagine su un fenomeno in espansione

012 **Insegnare al mondo come si gioca**
Un PC portatile per ogni bambino: un sogno o una possibilità reale?

014 **SOE cambia rotta**
Un tempo dominava la scena dei MMORPG con EverQuest, ma adesso?

015 **La casa dei giochi**
Un gruppo di ragazzi crea un'avventura per esplorare la storia di una casa nobiliare

017 **Caccia a Manhunt 2**
Game Pro ha interpellato al riguardo Take Two Italia e AESVI

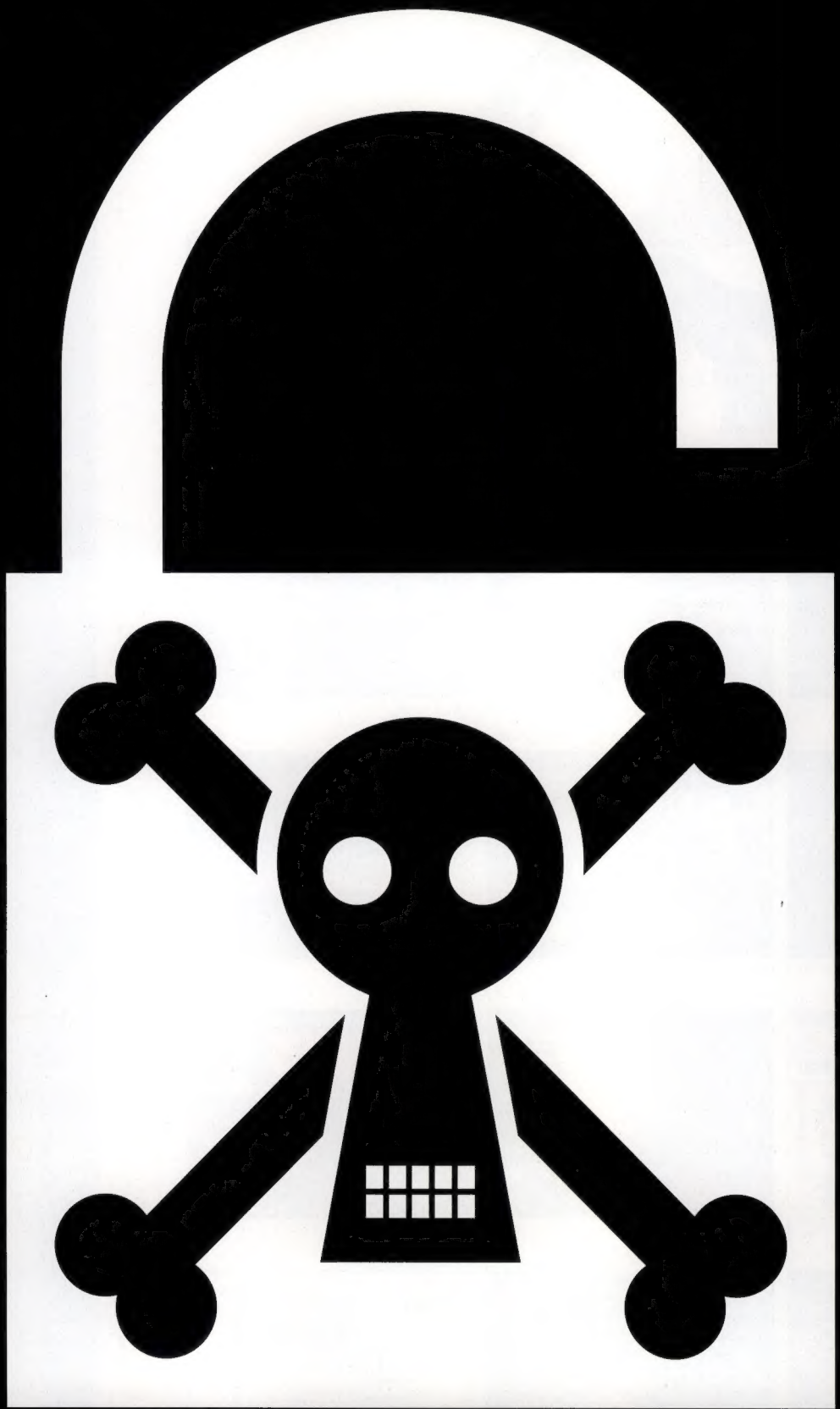
018 **Home: la politica aperta di Sony**
Al Devstation, Sony ha affrontato diversi temi di grande interesse

019 **La doppia corsa della PSP**
Abbiamo incontrato gli sviluppatori di *WipEout Pulse* e *Pursuit Force: Extreme Justice*.

020 **Consigli per la lettura**
Cheating: Gaining Advantage in Videogames e Fuffa (tm)

021 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START



INDUSTRIA

Cresce la pirateria su console

Ha cambiato radicalmente la cinematografia e l'industria musicale: analizziamo come la pirateria influirà sui videogiochi e chiediamoci se i DRM saranno la soluzione

Il mondo della pirateria è difficile da identificare. Se dovessimo assumere il catastrofico punto di vista dei producer, faremmo di tutt'erba un fascio, accomunando i film scaricati a tutta l'industria del porno, passando addirittura per il terrorismo internazionale. La realtà è tutt'altra e riguarda un'esperienza di vita vissuta che la maggior parte di noi ha affrontato almeno una volta: l'aver fatto una copia di Goonies ai propri amici. Il fatto, però, è che questo oscuro fenomeno ha già messo in ginocchio almeno un settore, costringendo i dirigenti dell'industria musicale a rivedere tutto: dalla distribuzione al prezzo per arrivare persino alla scelta delle band da mettere sotto contratto.

Anche i produttori di film sentono il fiato della pirateria sul collo, mentre vedono sfumare i propri introiti lungo i torbidi canali di BitTorrent, che regalano oggi ciò che dovrebbe garantire ottime entrate domani.

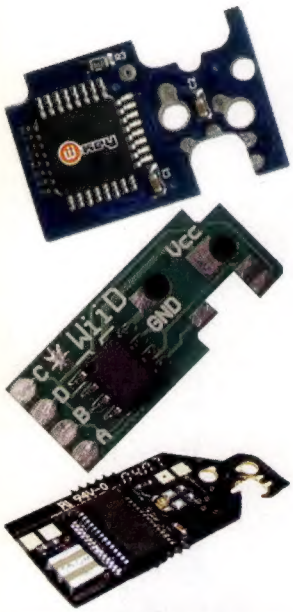
Non solo la pirateria ha gettato scompiglio nei tradizionali metodi di distribuzione di un prodotto, ma ha sollevato anche il problema della gestione dei diritti digitali (Digital Rights Management, o più semplicemente DRM), un argomento di discussione che sta seriamente esacerbando i rapporti fra produttori di contenuti, che vedono la questione come un problema di salvaguardia di un investimento, e consumatori, che molto spesso vedono erodersi il diritto di fruizione del contenuto appena acquistato.

Un sondaggio condotto da Joystiq nell'agosto 2006 ha rivelato che, su 8.689 videogiocatori, il 23% ha giocato titoli pirata, mentre solo l'11% li ha affittati.

Sia la pirateria che la DRM sono tematiche con le quali il mondo dei videogiochi sempre più dovrà confrontarsi. Un sondaggio condotto da Joystiq nell'agosto del 2006 ha rivelato che, su 8.689 videogiocatori intervistati, il 23% ha giocato titoli pirata, mentre solo l'11% li ha invece affittati. Un sondaggio precedente condotto dalla Brunel University nel 2005 in realtà aveva dipinto un quadro ancor più fosco: l'84% dei teenager inglesi aveva infatti ammesso di possedere software pirata.

Hitman: Blood Money su 360 è stato una delle prime vittime della pirateria sulle attuali console. Chissà, forse l'Agente 47 potrebbe anche approvare

Per un periodo di tempo il DS-Xtreme è stato il leader nella scena dei prodotti *homebrew* (amatoriali, non commerciali) grazie alla sua interfaccia USB



Nonostante i modchip ora vengano sono progettati pensando alla loro facilità di installazione, molti sono ancora scoraggiati dall'apparente complessità di prodotti come questi chip per Wii

Una delle ragioni del successo della pirateria su DS è che cartucce come la Cyclo Evolution sono confezionate con la stessa cura riservata ai prodotti ufficiali per la console portatile

La scena *homebrew* su DS include programmi come il clone di Messenger Beup (in alto a sinistra) e giochi come *Tales of Dagur* (in alto) e un ottimo clone di *Tower Defence*, popolare mod di *WarCraft* II (qui sopra)

E gli effetti sono già visibili. In un discorso tenuto alla GDC 2006, Todd Hollenshead di id Software ha detto che la pirateria e il file-sharing hanno costretto la sua compagnia ad adottare una politica multiformato per *Quake Wars: Enemy Territory*, che uscirà per 360 e PS3 oltre che su PC.

Altri sviluppatori stanno addirittura valutando se abbandonare del tutto il mercato PC, considerato il fatto che le "fughe" di codici stanno diventato ormai la normalità.

E il mondo delle console? Sebbene, storicamente, i formati proprietari che contraddistinguono queste macchine siano riusciti a rallentare la pirateria, sta di fatto che non esiste macchina che non sia stata modificata o comunque emulata. Dai tempi di *Bible Adventures* di Wisdom Tree su NES alle grane della prima Xbox, che da sola ha riempito un angolo delle librerie internazionali grazie a tomi Hacking The Xbox (rendendo il suo autore Andrew 'Bunnie' Huang una specie di star), le protezioni anti-copia delle console hanno sempre fatto la stessa fine di quelle PC. E la generazione attuale non sfugge alla regola. Non fosse altro perché la crescita delle comunità di hacker su Internet ha facilitato la diffusione delle loro scoperte e conoscenze: modifiche e hacking vari sono quindi diventati più diffusi e corposi che mai.

La PS3, che fra le console attuali è quella che è stata sul mercato per il minor tempo, ha già avuto la sua parte di problemi. Il suo rapporto con la questione del DRM è partito col piede sbagliato quando circolò il rumour, ora smentito dai fatti, che ogni gioco sarebbe stato legato indissolubilmente a una singola console. In pratica un titolo, una volta caricato su di una PS3, avrebbe funzionato solo su quella: una mossa che avrebbe inferto un violento colpo non solo alla pirateria, ma anche al semplice fenomeno di prestarsi i giochi e al mercato dell'usato. Allo stesso modo, anche la controversa scelta del formato Blu-ray è stata influenzata dalla lotta alla pirateria, alla luce delle sue migliori protezioni rispetto a un classico DVD, protezioni che peraltro rendono i dischi più difficili e costosi da produrre e possono persino causare problemi di riproduzione. Tutti questi discorsi si riducono in realtà ad accademia, poiché già alla fine del 2006 le protezioni dei Blu-ray sono state superate. La codifica AACS che si occupa di impedire la copia è stata aggirata e si è scoperto il punto debole del sistema di protezione HDCP. E sebbene Phil Harrison abbia commentato la notizia affermando che la vera protezione del Blu-Ray sta nell'enormità dei file dei giochi, Kotaku, a novembre, ha rivelato in un reportage che alcuni hacker sono riusciti, attraverso Linux, a trasferire giochi PS3 su un hard disk esterno, facendoli poi girare da lì o copiandoli a piacimento.

Con il 360, intanto, Microsoft ha sbagliato atteggiamento. Le tracotanti affermazioni della casa di

Gli attuali prodotti Nintendo sembrano particolarmente vulnerabili alla pirateria, con il Wii e il DS crackati molto in fretta rispetto al lancio e i loro giochi facilmente reperibili online

Redmond secondo cui la nuova console sarebbe stata impenetrabile sono infatti valse da incentivo per hacker in cerca di fama e fortuna. Il firmware del 360 è stato hackerato con successo nel marzo 2006, tanto che titoli quali *Hitman: Blood Money* sono finiti in vendita in Cina, ovviamente in versione masterizzata, per l'irrisoria cifra di circa 3 euro. E il flusso di giochi piratati è soltanto aumentato, da allora.

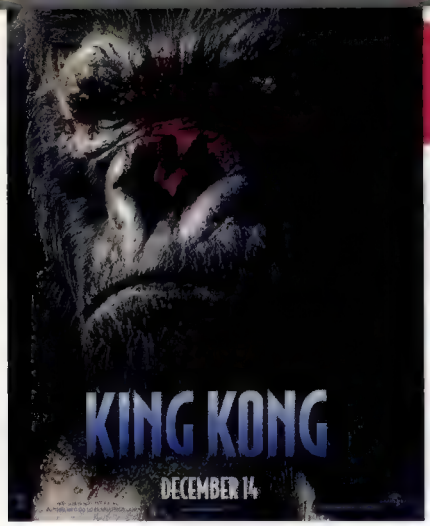
Non che Microsoft sia l'unica vittima della pirateria asiatica. I giochi rippati del Wii hanno letteralmente invaso il mercato cinese, insieme alle console modificate. La Cina rappresenta una sfida decisamente impegnativa per la lotta alla pirateria, con la bellezza di 7,7 milioni di titoli contraffatti sequestrati solo negli ultimi 4 anni e una spaventosa stima che parla di qualcosa come il 90% del mercato costituito da giochi piratati. La facilità con la quale si trovano titoli pirata per Wii ha avuto una ripercussione anche sul prezzo dell'hardware, poiché un facile accesso ai titoli piratati fa lievitare il prezzo delle console modificate. Come per Microsoft, anche per Nintendo potrebbe essere troppo tardi per riparare il danno fatto.

Nel frattempo, il mercato delle console portatili è in acque altrettanto tempestose. La protezione del DS è saltata da tempo, ed è oggi facilissimo scaricare da internet i giochi, passarli su Flash Memory Card e utilizzarli infine attraverso un semplice lettore da inserire nello slot GBA della console. Online, intanto, circolano i primi validi emulatori DS. Quanto alla PSP, che non a caso arranca a livello di vendite di giochi, la macchina Sony è diventata in un attimo la casa preferita del software piratato o semplicemente amatoriale grazie alla facilità con cui si possono bypassare quasi tutti i meccanismi anti-pirateria caricando una versione modificata del firmware originale Sony.

Sotto continuo attacco, i creatori di console sono costretti a muoversi lungo una strada molto stretta e impervia. Nessuno può permettersi di rischiare di perdere possibili guadagni (specie in un modello di business nel quale quasi tutti i profitti derivano dalle lamette e non dai rasoi), ma neppure ci si può alienare il consenso degli utenti/acquirenti a causa di un DRM draconiano. Il problema è che le protezione del software utilizzano troppi mezzi biechi, come nel caso dell'odiato Starforce, una protezione che impedisce di copiare CD e DVD. Soluzioni come queste non rendono solo l'utilizzo del software sempre più restrittivo, ma si permettono addirittura di monitorare l'utente in tutte le sue operazioni, con metodi che si collocano ai margini della legalità. Sembra quasi che la

7,7 milioni di titoli contraffatti sono stati sequestrati in Cina solo negli ultimi 4 anni, e una spaventosa stima parla di qualcosa come il 90% del mercato costituito da giochi piratati

I modchip per Wii come il Wiinja offrono anche caratteristiche utili ma viste con sospetto dall'industria come l'abilità di copiare i giochi GameCube legalmente in vostro possesso su un solo DVD da usare poi sulla nuova console



Al momento, le critiche verso il DRM riguardano principalmente l'industria cinematografica e della musica, con HD-DVD e Blu-ray sotto processo per i loro sistemi di protezione: cattive notizie quindi per Casino Royale e King Kong. La notizia che Amazon sta per incominciare a vendere musica da scaricare online non protetta è un altro forte segnale che il DRM ha ormai i giorni contati. Riuscirà l'industria dei videogiochi a imparare dalle cugine più grandi?

pirateria sia la scusa per poter introdurre programmi del genere nelle console e nei PC degli utenti.

Un'altra comune lamentela è che il DRM renda più difficile solo la vita di chi acquista software originale, perché coloro che dovrebbero essere ostacolati sono proprio quelli che sanno già come aggirare le protezioni. La protezione contro le copie è una corsa agli armamenti, e la sensazione è che gli hacker vincano tutte le volte. Mentre la pirateria su larga scala coinvolge gang organizzate e strutture abbastanza complesse, gran parte del lavoro tecnico è inizialmente svolto da talentuosi programmatori che vogliono semplicemente vincere una sfida. Ironicamente, molti hacker continuano a vedere tutto questo come un gioco, tanto che la comunità del modding considera la sua attività come parte integrante della cultura del videogioco.

Molti hacker continuano a vedere tutto come un gioco, tanto che la comunità del modding considera la sua attività come parte integrante della cultura del videogioco

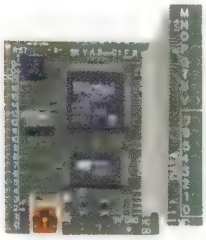
Cosi, mentre le comunità online diventano sempre più esperte nel distruggere le difese delle console, la battaglia contro la pirateria continua a soffrire di cattiva pubblicità. Dai tempi delle prime crociate contro la pirateria fino ai recenti tentativi di associare questa pratica a forme di reati molto più tangibili, la lobby anti-pirateria non è mai riuscita a veicolare un messaggio chiaro, efficace e positivo, e le recenti notizie del taglio operato dall'ELSPA allo staff anti-pirateria non fa che rafforzare un già forte senso di sconfitta.

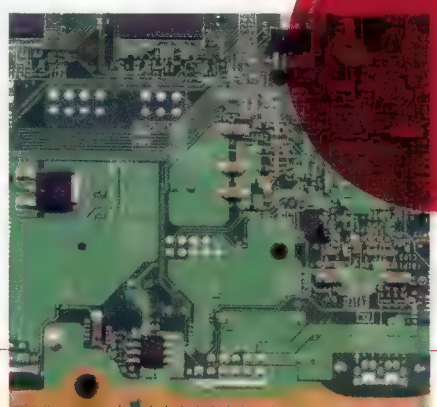
Eppure, nonostante le prime sconfitte subite dalle macchine di nuova generazione, il focus sull'online potrebbe rivelarsi un fattore determinante nel futuro della lotta alla pirateria. Servizi come Xbox Live e PlayStation Network portano con sé non solo un forte deterrente alla pirateria, ma, forse, anche un incentivo a rimanere nella legalità. Oltre a rendere possibile un controllo più completo dei canali di distribuzione e a poter fornire rapidamente patch per tappare le eventuali falle aperte dagli hacker, offrono anche un modo più veloce, facile e potenzialmente economico per la fornitura di contenuti.

A fianco al costo dei chip, alla rincorsa a prestazioni sempre migliori e a quel mostro in crescita costante che è il mercato di seconda mano, la pirateria rimane una delle forze che attaccano l'industria dei videogiochi. La pirateria, oggi, sta diventando un fenomeno cosi rilevante da influenzare non solo la distribuzione dei giochi, ma anche il modo in cui publisher e sviluppatori considerano la creazione di nuovi contenuti originali. Sanno infatti che parte dei proventi del *loro* lavoro potrebbe non finire nelle *loro* tasche. E sebbene qualcuno potrà ribattere che la pirateria rimane una risposta legittima all'alto prezzo e alla scarsa qualità di molti videogiochi, qualsiasi cosa possa un giorno significare un pesante limite alla creazione di software ambizioso e visionario, per noi di **Game Pro,** sarà sempre un crimine.

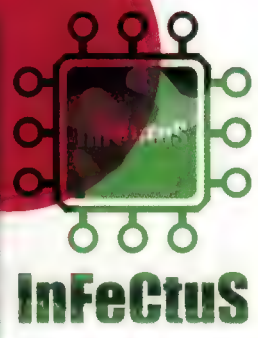
Ubisoft si dà all'insegnamento

Ubisoft ha annunciato la volontà di espandersi verso il mercato dei casual gamer con la creazione di una divisione dedicata agli educational per Wii e DS. La politica di Ubisoft contrasta con l'approccio di EA che, invece, come dimostra il sito di Pogo, punta esclusivamente a divertire le masse. I primi progetti della divisione educational di Ubisoft saranno due titoli di una nuova linea chiamati *My Word Coach* e *My Life Coach,* giochi dedicati all'apprendimento che seguono la scia tracciata da Nintendo con *Brain Training*. L'annuncio dimostra una volta di più il successo di Nintendo nell'aprire nuove frontiere commerciali nel mercato dei videogiochi.





I chip per 360 come l'Infectus aprono le porte alla pirateria. Microsoft ha recentemente operato un giro di vite contro gli hacker bannando da Xbox Live gli utenti muniti di console modificate



Finora il 360 si è arreso agli hacker con più facilità rispetto alla PS3 ma, nonostante le rassicurazioni di Sony, sembra solo questione di tempo prima che tutti i punti deboli della console vengano individuati e colpiti

SOUND BYTES

"Nel mondo dell'intrattenimento nulla vale più di un franchise sempreverde"
Reggie Fils-Aime, di Nintendo, a proposito degli 1,75 milioni di copie di Pokémon Diamante/Perla vendute in America nel primo mese

"Vorrei mostrare a tutti alcune delle cose su cui abbiamo lavorato ultimamente: l'unico problema è che quando gli altri sviluppatori vedranno ciò che abbiamo fatto perderanno completamente la motivazione e il desiderio di creare altri giochi dello stesso genere, perché non potranno superarlo in alcun modo"
***Itagaki*, director di *Ninja Gaiden Sigma*, fa sfoggio della proverbiale umiltà in merito alla sua ultima creatura**

"Il nostro obiettivo con *The Simpsons Game* è creare il gioco più originale di tutti i tempi..."
Scot Amos, produttore esecutivo del progetto, riportato da Yahoo Busines

"Avrei potuto realizzare un *Halo*. Non è che non fossi in grado di farlo, è solo che ho scelto di non farlo"
Shigeru Miyamoto sullo sviluppo degli FPS

"Voglio che sia messo nero su bianco: la Bungie sta lavorando duramente a un platform a scorrimento orizzontale nel quale figurano degli idraulici. Non posso dirvi la loro nazionalità: non sono affari vostri. Abbiamo raccolto il guanto della sfida, e risponderemo in scrolling 2D. E questo è quanto"
Frank O'Connor, Bungie, risponde

HARDWARE

Insegnare al mondo come si gioca

Il videogioco è al centro della missione di dare un portatile a ogni bambino

Il progetto One Laptop Per Child (OLPC) e i videogame: una combinazione perfetta. Dopo tutto, il portatile da 100 dollari è indirizzato ai bambini, e loro adorano i videogiochi.

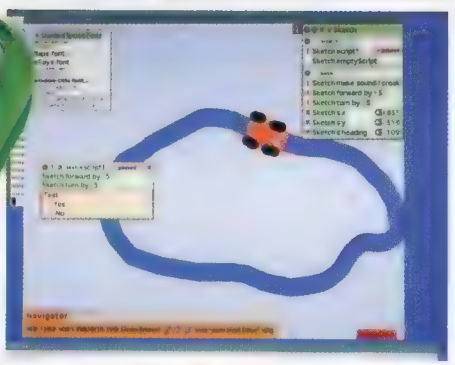
Dunque non c'è da stupirsi che il team di sviluppo dell'OLPC, guidato dal co-fondatore del Media Lab del MIT, Nicholas Negroponte, abbia integrato i giochi al suo interno.

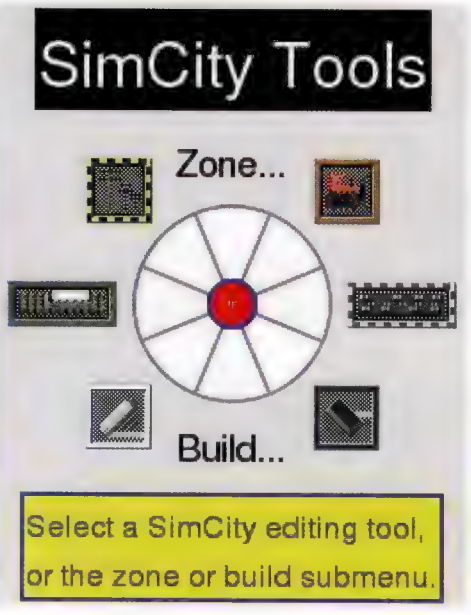
Il primo computer sviluppato è l'XO-1, un notebook basato su Unix con schermo ad alta risoluzione, memoria flash, connessione wireless, touchpad e videocamera integrata, tutti elementi interessanti per i videogiochi.

Il progetto consiste nel realizzare un PC a basso costo, dotato di una suite di software open source e di strumenti di sviluppo, per i bambini del Terzo Mondo. Lo scopo è invertire l'ago della bilancia, promuovendo nuovi standard educativi e l'utilizzo del PC laddove assente.

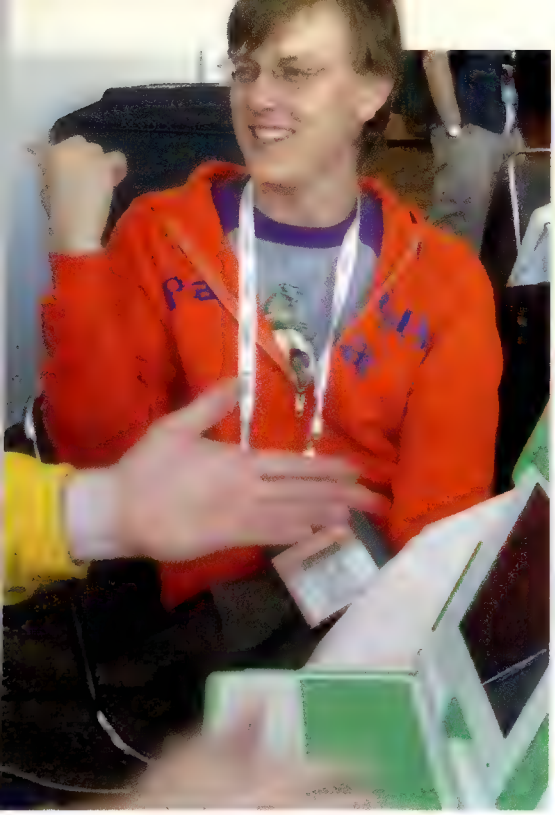
L'idea è che i bambini possano usare questi PC non solo per navigare in Internet e scrivere testi, ma anche per entrare nei codici sorgenti e comprenderne i meccanismi, in modo da poterli ottimizzare e adattare alle proprie esigenze.

Il progetto si basa sulla teoria di Seymour Papert sul costruzionismo, secondo cui le persone imparano meglio svolgendo operazioni legate al mondo reale. "Vogliamo coinvolgere i bambini nel processo di apprendimento, e i giochi rappresentano un'ottima attrattiva", spiega





L'interfaccia di OLPC, Sugar (in alto), è stata ideata dallo studio di design grafico Pentagram e da Red Hat, sviluppatore Linux. Diversamente dai desktop tradizionali, si basa sui menu ad anello, simili alla bozza di Don Hopkins per il suo porting di *SimCity* (destra). Etoys (sopra) è un framework di programmazione che supporta grafica 2D e 3D, il video e l'audio. È l'ambiente ideale per insegnare ai bambini i segreti del design e della codifica dei videogiochi



OLPCities (sopra) è una struttura sviluppata con Brazil che permette ai bambini di creare "città" composte da "lotti": ognuno di essi è un singolo minigioco, documento, immagine o altro medium. I giocatori potranno inoltre "viaggiare" in città create su altri OLPC nella stessa Rete e collaborare inviandosi messaggi di testo

Walter Bender, capo della sezione software e contenuti di OLPC.

La sfida del momento è produrre il software. "La domanda è: come potranno questi ragazzini, che capiscono molto poco di computer e videogiochi, usare gli strumenti in questione?" dice **Ben Sawyer**, cofondatore della Serious Games Iniziative. "La legge delle percentuali indica che solo il due o il tre per cento di loro capirà velocemente, ma non ci basta. Vogliamo il 50, il 100 per cento dei bambini. Dovremo progettare dell'altro".

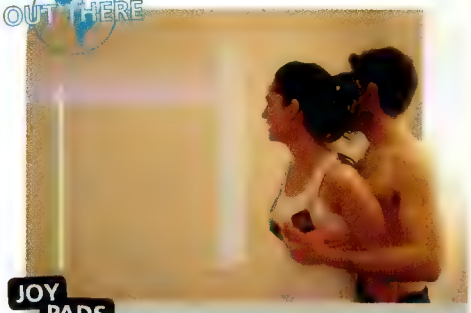
Come? "Non lo sappiamo ancora!" risponde Sawyer, che spera che una volta messo il sorgente nelle mani dei bambini essi lo adatteranno ai propri bisogni. "Se tutto è malleabile, tutti cercheranno di renderlo proprio".

L'altra sfida è l'integrazione nei giochi di Sugar, interfaccia grafica dell'OLPC, che allo scopo di incoraggiare la collaborazione funziona in modo molto diverso dal solito desktop. Sono molti i progetti in corso su questo fronte, compreso il porting di *SimCity* [sotto] e *OLPCities*, un *Second Life* semplificato che permette ai bambini di creare ed esplorare "città" 2D fatte di minigiochi, testi e immagini.

Gli sviluppatori stanno lavorando anche all'implementazione sul sistema di Etoys, un ambiente di programmazione pensato per la creazione di giochi da parte dei bambini, e di PyGame, una serie di moduli in Python per scrivere giochi.

Le lezioni apprese sul ruolo dei videogiochi nell'educazione e sulla loro resa in open source saranno preziose, dice ancora Sawyer: "L'interesse che risiede nelle implicazioni che costruire questi software comporta potrebbe essere ancor maggiore dello stesso OLPC".

OUT THERE



JOY PADS

La studentessa di master newyorkese Jenny L. Chowdhury ha creato un'interfaccia che incoraggia le coppie a giocare assieme giocando l'uno con l'altro. Il progetto, ispirato dai gruppi, come Widows of WarCraft, dedicati a chi viene ignorato dal partner per via dei videogiochi, consiste in un reggiseno e un paio di boxer, ciascuno equipaggiato con sei sensori tattili collegati in wireless a un computer. I membri della coppia toccheranno a vicenda le aree sensibili dell'altro per giocare un gioco in Flash progettato da Sinan Ascioglu. L'uso della biancheria intima rende il progetto stranamente casto: che il prossimo passo sia progettare controller che non richiedono abiti?

● www.jennylc.com/intimate_controllers/

DON HOPKINS, artista e sviluppatore

L'artista/hacker **Don Hopkins** ha annunciato, durante la GDC di marzo, che gli era stata concessa l'autorizzazione di EA e Will Wright per convertire SimCity sul sistema OLPC. Abbiamo parlato del progetto con Hopkins, che si è anche occupato della programmazione di base per *The Sims*.

In cosa consiste effettivamente il porting?
Sto procedendo in due fasi: prima il lavoro di manovalanza, ovvero correggere i bug perché la vecchia versione Unix di *SimCity* giri fluidamente sull'hardware OLPC. Poi la parte divertente, ovvero integrare in *SimCity* il linguaggio di scripting Python, implementare il Sugar nella IU e inserire il multiplayer. Verrà anche supportata la grafica scalare, in modo da poter zoomare a piacimento durante l'edit della mappa. Si tratta di un procedimento necessario per uno schermo a 200dpi.

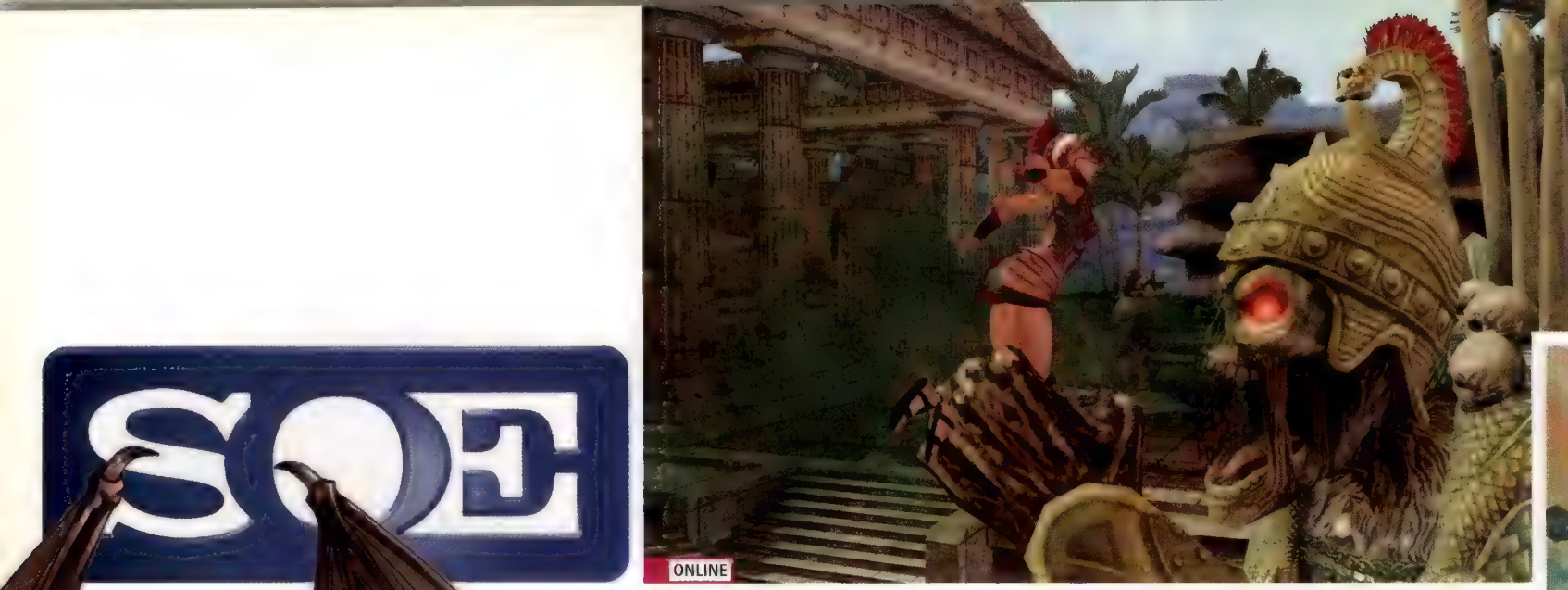
Hai parlato di multiplayer, giusto?
Sì, desidero che gruppi di ragazzi giochino assieme assumendo diversi ruoli, e che ognuno abbia una diversa interfaccia che si addica al proprio compito. I bambini potranno così guidare bulldozer, disegnare strade con le frecce del pad o prendere decisioni sulla città usando IU semplici, e la cosa permetterà loro di giocare allo stesso gioco con ragazzi più grandi e insegnanti che potranno assumere ruoli più complessi: analizzare mappe e grafici, discutere la struttura della città, trovare idee per le elezioni, organizzare campagne e tentare di vincere contro gli altri presentando argomenti logici o facendo dichiarazioni emotive.

> Desidero che i ragazzi giochino assieme assumendo diversi ruoli, e che ognuno abbia una diversa interfaccia che si addica al proprio compito. I bambini potranno fare cose come guidare bulldozer usando un'IU semplice"

Implementerai altri cambiamenti per la dimensione educativa in questa versione?
Sì, e saranno molto emozionanti! Gli educatori hanno fatto tanto clamore per una versione open di *SimCity* che si potesse vedere dall'interno, cambiare ed espandere, ed è questo l'obiettivo del porting in Python. Prima, però, vogliamo che la vecchia versione esca in GPL, in modo che sia un punto di partenza condivisibile da tutti.

Com'è l'XO-1 [Unix] in fatto di potenza e funzionalità per i videogiochi?
È molto più potente di quanto *SimCity* richieda, dal momento che il gioco era stato inizialmente progettato per girare su Commodore 64. Una volta finito di simulare la città rimarrà molta potenza inutilizzata che ci servirà per la presentazione e per l'implementazione di un'interfaccia user friendly. L'OLPC ha un grande potenziale in materia di apprendimento costruzionista, di software educativo e di tool e giochi di creatività, non solo per gli FPS.

Come si è posta EA in relazione al progetto considerando che si tratta di adattare il gioco alla filosofia open source ed educativa dell'OLPC?
Quelli di EA sono stati grandiosi: sono tutti dalla nostra parte, soprattutto Will Wright! Il patto però non è ancora concluso: EA è una grande azienda che non si è mai cimentata in niente del genere, e ci vorrà un po' prima di finalizzare tutte le procedure legali e di QA. Spero che la licenza di *SimCity* in GPL dimostri perché sia un'idea tanto geniale farlo con altri giochi e altro software così che possano essere usati da milioni di bambini sui loro OLPC.



SOE cambia rotta

Il re deposto degli MMO svela i piani per cambiare le proprie sorti

La velocità e la sicurezza con cui *World of WarCraft* ha dominato il mercato del gioco online spesso fanno sembrare il tempo precedente all'ascesa di Blizzard come un passato lontano e nebuloso. Tuttavia, soltanto tre anni fa, *Everquest* di Sony Online Entertainment era sinonimo di gioco di ruolo online, nel mondo occidentale. Potrebbe sembrare che la stella della SOE sia in qualche modo caduta: per vari anni ha ricoperto il ruolo di curatore di un museo MMO, e i suoi pochi tentativi di creare nuovi titoli, al di fuori di franchise apparentemente sicuri come Star Wars, non sono riusciti a catturare l'interesse né dei fan né del pubblico dei giocatori nel suo insieme.

Tuttavia, la compagnia ha dimostrato di essere decisamente impegnata nel supportare i giochi esistenti, e anche *Everquest*, che ha ormai otto anni, ha mantenuto una modesta ma irriducibile base di giocatori. Quest'autunno vedrà l'uscita della sua quattordicesima espansione, e non ci sono segnali che lascino intendere un minore impegno in questo senso, tanto che i piani sono di far uscire un'espansione ogni anno dal 2008 in poi. *Everquest 2* ha nuove zone e corse giocabili in vista, con un'espansione chiamata *Rise of Kunark* la cui uscita è programmata per novembre. *Star Wars Galaxies*, di cui SOE ha acquisito i diritti da Monolith nel 2005, si arricchirà di un mini gioco nel quale allevare delle creature e di uno strumento di narrazione che permetterà ai giocatori di costruire le proprie avventure totalmente personalizzate.

L'uscita della 14ª espansione di EverQuest non dà segnali di un minore impegno in questo senso, tanto che i piani sono di far uscire un'espansione ogni anno dal 2008 in poi

Nonostante questi sforzi, la rendita dovuta a questi titoli, che ormai invecchiano, non può durare un tempo indefinito e, con questo in mente, al recente Gamer Day di SOE a New York sono state annunciate nuove idee. Il piano d'azione per il futuro di SOE ha diversi obiettivi principali, ognuno dei quali finalizzato a sua volta a insinuare SOE in quante più aree dell'industria sia possibile. Invece di focalizzare i propri sforzi su una piccola gamma di killer application, SOE sta cercando di affermarsi in tutta l'ampiezza del mercato online attraverso tre espedienti principali: un intenso sforzo verso la globalizzazione, che si concentra particolarmente sull'Asia, un allineamento più stretto al marchio Sony, con l'offerta di più titoli per PS3 e PlayStation Network, e un ulteriore sforzo per affermarsi nel mondo dei giocatori occasionali.

Dei progetti che sono stati annunciati in seguito, uno cattura in modo sintetico l'essenza del cambiamento dal punto di vista di SOE: un adattamento multiplayer del mega-hit cinese Kung Fu Hustle, in fase di sviluppo da parte della branca tailandese della SOE, SOGA, che aveva precedentemente guadagnato una qualche notorietà per la sua versione anime dei modelli dei personaggi di *EverQuest 2*. Il gioco offre azione a base di arti marziali di tipo assolutamente inoffensivo e fortemente caricaturale. Frivolo e per famiglie come il film, il titolo in questione si presenta come un gioco di combattimento a scorrimento orizzontale in modalità co-op e offre un mondo esplorabile più liberamente in modalità versus. Soprattutto, si può giocare del tutto gratuitamente; il numero di vite assegnate ogni giorno può essere aumentato sia con l'acquisto che con la vittoria in combattimento, un fatto che gli garantisce di

SOE è rimasta muta come un pesce fino all'ultimo rispetto alle voci relative all'acquisizione dello sviluppatore di *Vanguard*, Sigil

Newswire

THE 2ND ANNUAL
HOLLYWOOD AND GAMES SUMMIT

Urrà per Hollywood

Il 26 e 27 giugno si sarà tenuto il summit Hollywood and Games, in California. Due gli interventi fondamentali: il primo, L' Universo Parallelo Interattivo, verrà tenuto da Clive Barker, l'uomo dietro l'imminente *Jericho*; il secondo, Portando Avanti la Mitologia, sarà tenuto da Mitch Davis, presidente e CEO di Legendary Pictures, mentre dei gruppi di studio discuteranno di distribuzione digitale e temi simili. I giochi e i progetti filmici rappresentati vanno da *Gears of War* a *Lost*. Ha tutta l'aria di essere un ambiente molto danaroso, dalla reception a base di martini (sponsorizzata da EA) al linguaggio in stile accelerazione della collaborazione. Ma, in effetti, Guillermo Del Toro e John Gaeta a fianco a Dave Perry e Lorne Lanning, il tutto sembra piuttosto logico.

Gods and Heroes, il prossimo MMO di SOE San Diego, vi mette di fronte tutti i cattivi d'ispirazione classica. Uscirà negli States quest'estate, ma la distribuzione europea non è ancora confermata

IL RITORNO DI ADVENTURE

Il primo gioco action adventure di sempre ha appena avuto un sequel. Questa nuova chance di trovare il calice sarà pure non ufficiale e girerà pure su Atari 5200 invece che sul 2600 del 1980, ma *Adventure II* si presenta con un nome "vecchia scuola" senza due punti e sottotitolo e in una lussuosa confezione che include un manuale tutto a colori, mappe in pergamena e un paio di magneti da frigorifero, uno dei quali rappresenta il drago Grundle. La corsa per trovare gli easter egg del gioco ha inizio...

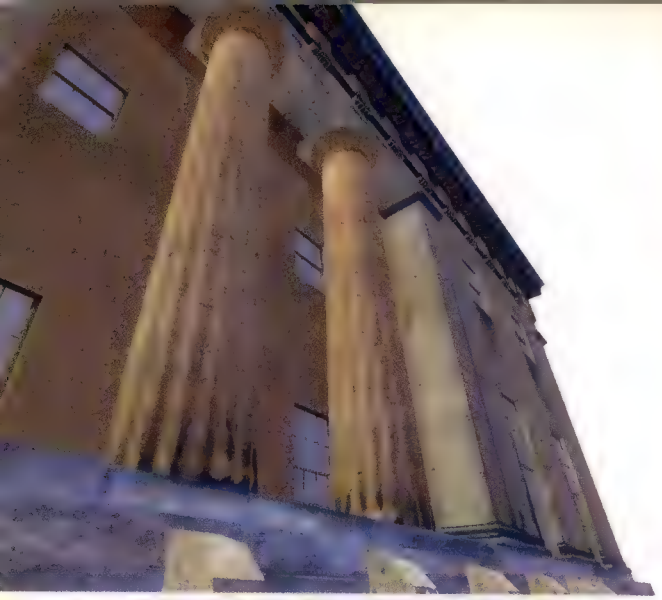
www.atarlage.com

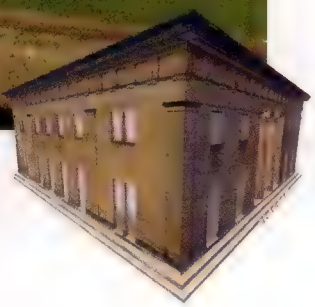
attrarre uno spettro demografico di clienti che potrebbero altrimenti rifiutarsi di spendere soldi in giochi. Questi tentativi di spillare al mercato utenti occasionali o non giocatori sono sostenuti dalla sperimentazione di SOE con mercati e metodi di distribuzione alternativi, come i giochi per cellulare e per PlayStation Network. Nonostante occupi già la prima posizione nei download third-party, SOE ha annunciato altri cinque titoli in arrivo nei prossimi mesi, mentre la sua branca di Los Angeles si impegna nel creare giochi specificamente per il mercato casual e dei cellulari. È difficile essere particolarmente entusiasti delle loro offerte: le punte di diamante includono una versione per cellulare di *God of War*, che pare si giochi in modo simile a *Castlevania*, e *Snoop Dogg: Cruisin'*, in cui i giocatori competono per l'approvazione di Snoopster maneggiando il loro cellulari modificati e idraulicamente potenziati (!). Nel frattempo, la SOE Denver, precedentemente nota come Worlds Apart, è impegnata nel sondare territori del MMO ancora inesplorati portando giochi di carte collezionabili su PC tra cui il più prestigioso è l'imminente gioco di Stargate. Se tutto questo sembra un po' banale, per una compagnia che una volta dominava la scena online creando franchise che definivano il genere piuttosto che spolpando i resti necrotici di vecchie licenze, c'è comunque almeno una speranza all'orizzonte. Due titoli che sono, nel momento in cui scriviamo, ancora sotto embargo per la stampa, offrono infatti qualcosa di piacevolmente diverso da ciò che abbiamo menzionato prima, inoltre la piacevole conferma che *DC Universe Online* sia in sviluppo suggerisce che SOE non ha perso la volontà di rientrare nell'agone dei MMORPG mainstream dalla porta principale.

Analogamente, ancor più innovazione è evidente nell'evoluzione di un software proprietario di distribuzione di contenuti mediatici (che fa anche da sistema di lobby) pronto a competere con Steam. Station Launcher, la cui uscita dalla fase beta è prevista quest'estate, intende centralizzare l'accesso ai giochi, ai contenuti scaricabili, alle liste di amici e infine integrare anche il supporto per una varietà di applicazioni per instant messenger, incluse AIM, ICQ, Yahoo Messenger e Xfire. Più avanti, è previsto che offra tutti tipi di contenuti mediatici attraverso questa piattaforma, inclusi film, musica e software third-party.

Si tratta di una mossa che, se avrà successo, garantirà a SOE un flusso di reddito più a lungo termine di qualsiasi gioco. E questo è davvero il punto cruciale: SOE è in cerca di longevità e stabilità, e anche se i suoi giochi attualmente annunciati non sono di un'eccellenza in grado di definire il genere, il modo in cui la compagnia ha moltiplicato le scommesse assicura che continuerà a tirare avanti per un po' di tempo a venire, forse proprio nell'attesa di quel gioco che ancora una volta renderà SOE un onnipresente sinonimo di gioco on-line

È stato fatto un tentativo decente di ricreare l'epica violenza di *Gods df War* nella versione per cellulare, con tanto di combo sanguinose e colpi finali. I limiti restano il refresh rate di questa tecnologia e i controlli





La casa dei giochi

Dei ragazzini creano un adventure in cui si esplora la storia di una casa nobiliare

Gli alunni del vicino liceo di Ashington hanno lavorato al progetto durante una serie di laboratori con Steve Manthorp (a destra), Carl Gavin della Lateral Visions (al centro) e i curatori dell'English Heritage impiegati presso Belsay Hall

L'English Heritage, responsabile del patrimonio culturale inglese, ha commissionato un progetto, coinvolgendo gli alunni delle scuole locali, per la realizzazione di un gioco basato sulla storia di Belsay Hall, nel Northumberland.

The Middleton Mystery è un adventure game nel quale si esplora una riproduzione 3D del palazzo e dei giardini allo scopo di ricollocare sette tesori. La storia e i puzzle sono stati ideati da teenager di età compresa fra 13 e 16 anni, e messi in pratica con l'ausilio del game designer **Steve Manthorp** e della software house Lateral Visions.

La trama è incentrata sulla storia dell'edificio, raccontata in video popolati da fantasmi: dai soldati della Seconda Guerra Mondiale ai membri della famiglia che vi dimorava, i Middleton.

"È un edificio estremamente brutto", dice Manthorp. Fu dapprima eretto come forte medievale, nel XIV secolo, poi ampliato e trasformato in villa nel XVII, e infine arricchito di un segmento in stile ellenico nei primi anni del XIX.

I sette tesori sono dei manufatti mitologici di cui il gioco attribuisce il ritrovamento a Sir Charles Monck, il costruttore della villa, nel corso dei suoi viaggi in Grecia. Il gioco è un set lineare di puzzle basati sull'ascolto dei racconti dei fantasmi.

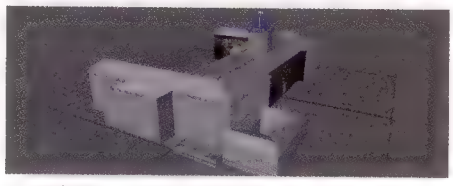
La scelta compiuta dall'English Heritage è stata motivata dalla popolarità dei videogiochi fra i più giovani. "La storia e il patrimonio culturale devono essere condivisibili da tutti, a prescindere dall'età, e l'utilizzo di metodi così aggiornati rende questo tipo di progetto particolarmente efficace per i giovani", dice **Lynne Minett**, responsabile didattico per il Nord dell'Inghilterra.

"La storia e il patrimonio culturale devono essere condivisibili da tutti, e l'utilizzo di metodi così aggiornati rende questo tipo di progetto particolarmente efficace per i giovani"

In effetti, questa motivazione sembra sottovalutare le potenzialità dei videogiochi nella riproduzione di ambienti ricchi e complessi. Ad ogni modo, per Manthorp, il vero valore di questo gioco non sta nell'aspetto didattico bensì nell'esperienza fatta dai ragazzi: "Non cambierà le loro vite, ma si sono lasciati catturare e hanno fatto un'esperienza altrimenti inaccessibile", dice, spiegando come il coinvolgimento sia stato molto intenso, specialmente da parte di una ragazzina appassionata di videogiochi, spesso vittima di bullismo, la quale ha compreso come funziona veramente la sua passione.

The Middleton Mystery fa parte di Picture House, l'ultimo evento di una serie di mostre a tema basate sulla magione e suddivise tra film, arte e design. Oltre a essere giocabile su tre PC presenti nella struttura, sarà anche disponibile per il download dal sito della mostra (www.picturehousebelsay.co.uk).

Manthorp spera anche che il gioco possa essere distribuito attraverso i CD allegati alle riviste di videogiochi, una strategia già usata con un altro progetto, *Shooting Gallery*, in cui fu ricreata la Cartwright Hall Art Gallery sotto forma di mappa per *Unreal Tournament 2004* per PC.



La Lateral Visions, costituita da alcuni ex membri di Codemasters, ha riprodotto Belsay Hall e i suoi giardini nella quasi totale interezza, incluse le stalle, usate come alloggi durante la Seconda Guerra Mondiale

SITO DEL MESE

Fan, staff di produzione cinematografica, noti autori di fumetti, Internet tutto: un mix dal potenziale esplosivo, come testimonia il blog dedicato all'imminente cartoon Castlevania: Dracula's Curse. Realizzato dallo sceneggiatore del film, Warren Ellis, e dal'animatore James Jean, il blog è presto divenuto un focolaio per le congetture e i malumori dei fan, non ammessi al blog. In un post intitolato "Contributo dei fan alla musica", Ellis stabilisce le linee guida: "... Questo blog è riservato alla produzione. Se noi decidiamo che tutta la musica sarà realizzata da un tizio che suona con i cucchiai, allora faremo così".

Sito:
Castlevania: Dracula's Curse
URL:
www.castlevaniadraculascurse.com

Manhunt 2 fuorilegge

Violenza, bugie e videogame: dalla caccia all'uomo alla caccia internazionale al videogioco

21 giugno 2007, ore 12:52. L'ANSA diffonde la notizia che il Ministro delle Comunicazioni, l'Onorevole **Paolo Gentiloni**, ha deciso di bloccare la distribuzione in Italia di *Manhunt 2*. Il gioco è "crudele e sadico, con continuo incoraggiamento alla violenza", avrebbe dichiarato il Ministro, chiedendo a Take Two di annullare la data di lancio in Italia, fissata per la prima decade di luglio.

La notizia non arriva a sorpresa. Due giorni prima, infatti, il 19 giugno, il British Board of Film Classification aveva rifiutato di dare un rating allo stesso videogioco, impedendone la commercializzazione nel Regno Unito; una decisione che aveva come precedente più prossimo soltanto il bando di *Carmageddon*, avvenuto nel 1997 e poi revocato a seguito della trasformazione degli uomini da investire in più innocue creature dal sangue verde.

Certificare *Manhunt 2* "significherebbe, in base ai termini del Video Recordings Act, mettere ingiustificatamente a rischio sia i minori che gli adulti," aveva dichiarato **Thomas Cooke**, Presidente della BBFC. "Far mettere in commercio un prodotto del genere, seppure limitandone l'accessibilità ai soli adulti, sarebbe inaccettabile verso il pubblico. *Manhunt 2* si distingue dagli ultimi videogiochi per il suo tono costantemente cupo e duro, in un contesto che incoraggia di continuo l'omicidio più viscerale senza mai smorzare i toni né prendere le distanze. C'è una forte e continua dose di sadismo nel modo in cui queste uccisioni sono perpetrate e incoraggiate, nel gioco". Riferendosi alla diversità di trattamento rispetto al primo *Manhunt*, certificato come vietato ai minori di 18 anni nel 2003, Cooke aggiungeva infine: "L'attenzione costante del gioco verso la caccia e il brutale assassinio di esseri umani e la mancanza di alternative concessa all'utente, unita al diverso contesto narrativo, contribuiscono alla differenza di trattamento riservata a questo gioco rispetto al suo predecessore".

La storia di James Earl Cash, insomma, giustificava in qualche modo le brutalità e gli orrori del primo *Manhunt*, a differenza di quella del Dottor Daniel Lamb, troppo corrotto e *cattivo* di suo, a prescindere dalle circostanze ritortesi contro di lui e conseguentemente causa scatenante della sua terrificante vendetta.

La posizione dell'ente britannico, che la redazione di **Game Pro** considera come un grave atto di censura preventiva, in violazione della libertà di espressione del pensiero, è stata purtroppo ricalcata alla lettera da quanto dichiarato nella nota del Ministero delle Comunicazioni italiano: "Il gioco in questione, più che violento, è definibile crudele e sadico, con un'ambientazione squallida e un continuo, insistente incoraggiamento alla violenza e all'omicidio. Il primo *Manhunt* non aveva assolutamente le stesse allarmanti caratteristiche di questa seconda edizione. Il Presidente dell'ISFE [l'organismo associativo europeo che riunisce i produttori di videogiochi] ha accolto la nostra richiesta e il problema di *Manhunt 2* è stato inserito al primo punto all'ordine del giorno della Conferenza prevista a Bruxelles il prossimo 26 giugno con la partecipazione di **Vivianne Reding**, della Commissione europea per l'informazione e le tecnologie. Se è vero che il pubblico dei videogiocatori ha un'età media sempre più alta, in Italia, intorno ai 28 anni, è anche vero che il videogioco è sempre più un fenomeno di massa nelle giovani generazioni. In considerazione del crescere dell'età media dei giocatori, gli editori hanno iniziato a sviluppare videogiochi adatti a questo mercato più maturo. Ma bisogna tutelare i più deboli".

Il bando nel Regno Unito è stato purtroppo seguito da analoga decisione del Ministero delle Comunicazioni italiano

E negli Stati Uniti? Presupposti migliori ma analoghi danni. L'Entertainment Software Rating Board (ESRB) ha classificato *Manhunt 2* con il bollino AO, *adults only*, che qualifica prodotti vietati ai minori di 18 anni per la presenza di prolungate scene di violenza intensa e/o nudità e contenuti sessuali espliciti. A questa scelta, assolutamente legittima, ha purtroppo fatto seguito la doppia decisione di Nintendo e Sony di non accettare un prodotto AO sulle proprie console, di fatto sbarrando la strada a *Manhunt 2* anche negli USA.

Comprensibile l'amarezza di Take Two, che dichiara di aver temporaneamente sospeso i piani di distribuzione di *Manhunt 2* per Wii e PlayStation e di stare valutando le eventuali opzioni. "Continuiamo a sostenere pienamente questo straordinario gioco. Crediamo nella libertà di espressione creativa", recita il documento ufficiale del colosso americano. "Noi crediamo fermamente che genitori e consumatori", aggiunge **Strauss Zelnick**, Chairman di Take-Two Interactive Software, "una volta informati della natura di qualsiasi prodotto di intrattenimento, dovrebbero avere la possibilità di fare le loro scelte. Ho personalmente provato e valutato *Manhunt 2*: rientra perfettamente nel genere horror come era nelle sue intenzioni e apporta una qualità cinematica all'entertainment interattivo mai vista prima. È inoltre un prodotto artistico. Lo sostengo pienamente."

TECNOLOGIA & SCIENZA

Stampa Invia

Per la prima volta in un paese europeo, illegale la distribuzione e vendita di un gioco
Unico precedente, nel 1997, Carmageddon. Ma la versione censurata arrivò nei negozi

"Questo videogioco spinge a uccidere"
In Gran Bretagna al bando Manhunt 2

L'azienda "Gioco in linea con i nostri principali titoli dedicati a consumatori adulti"

Una scena di Manhunt 2

LONDRA – Distribuire in Gran Bretagna Manhunt 2 sarà illegale. A stabilirlo è stato il British Board of Film Classification, l'ente britannico che si occupa di stabilire le fasce d'età "adatte" per film e videogiochi. E che ha rifiutato all'ultima fatica di Rockstar, gli autori di GTA, qualsiasi classificazione. Spingendosi fino a dichiararne illegale l'importazione su suolo inglese. E l'azienda statunitense replica: "E' un prodotto destinato agli adulti".

La messa al bando, ovviamente, è dovuta all'eccessiva violenza dei contenuti. "Questo gioco – spiega il direttore del BBFC David Cooke – possiede una ininterrotta cupezza e durezza di toni che incoraggia l'istinto omicida". Che sia un gioco violento, in effetti, lo si capisce anche dal titolo. Manhunt vuol dire caccia all'uomo. E descrive abbastanza precisamente l'attività principale del videogame. Che, chiaramente, è l'uccisione. Ma la violenza di Manhunt 2, secondo il BBFC, è troppo disturbante.

Il divieto però, arriva di sorpresa. Il primo gioco della serie, infatti, era riuscito a passare l'esame della commissione, anche se molti in Gran Bretagna avevano storto il naso. Cooke compreso. "Il primo episodio di Manhunt – dice il presidente del BBFC – nel 2003, aveva ricevuto il bollino "vietato ai minori", ma era stato accettato comunque per la sua categoria". Ma la Rockstar non potrà ripetere il colpaccio. "Convalidando un gioco del genere, rischieremmo di nuocere non solo ai minori, ma anche agli adulti, poiché non possiamo tollerare il gioco inteso come una serie di 'atti violenti da videoregistrare' e, anche se proponessimo il gioco al solo pubblico di adulti, esso sarebbe comunque inaccettabile."

Leggiamo su Repubblica.it che Cooke della BBFC avrebbe detto: "Non possiamo tollerare il gioco inteso come una serie di *'atti violenti da videoregistrare'* e, anche se proponessimo il gioco al solo pubblico di adulti, esso sarebbe comunque inaccettabile". Peccato che la frase evidenziata in neretto sia la traduzione di *'in base ai termini del Video Recordings Act'*, una legge inglese. Oops.

Newswire

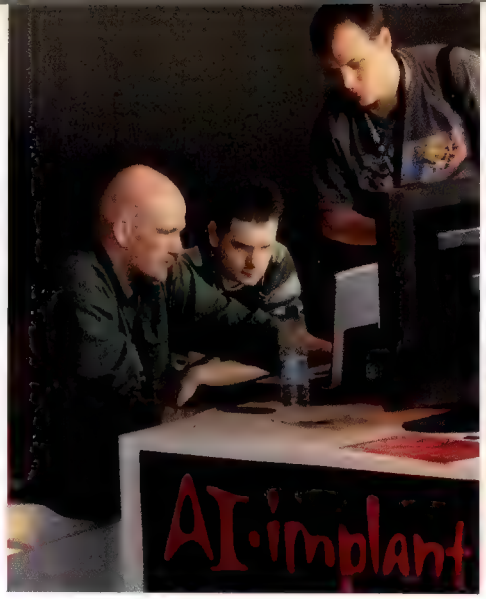
La parola di AESVI

L'Associazione Editori Software Videoludico Italiana per ora si è limitata a esprimersi attraverso un comunicato stampa: "La nostra industria ritiene che il videogioco sia un'opera creativa e che, in quanto tale, debba godere dei diritti costituzionalmente garantiti di libertà di espressione come per altre forme di intrattenimento. Allo stesso tempo, è determinata più che mai a garantire e promuovere il rispetto della dignità umana con il medesimo senso di responsabilità dimostrato nella protezione dei minori." Per il prossimo numero della rivista, cercheremo di intervistare il Segretario Generale, *Thalita Malagò*, per avere maggiori dettagli sull'evoluzione di quella che rischia di diventare una delle battaglie più importanti per la libertà espressiva del videogioco.

EVENTO

Home: la politica aperta di Sony

Svelati durante il DevStation europeo i prossimi sei mesi di innovazioni tecnologiche



Anche aziende che si occupano di middleware come Emergent, Kynogon e AI.implant hanno parlato di come sfruttare la PS3 al meglio, assieme ai vice presidenti SCEE, Zeno Colaço (qui sotto a sinistra) e Paul Holman

Sony ha sempre rimarcato il fatto che la PS3 sia *future-proof*. In occasione del DevStation, la conferenza europea dei game developer Sony, la compagnia giapponese ha rivelato alcuni dei suoi piani futuri per agevolare il lavoro degli sviluppatori, tracciando inoltre la roadmap dei nuovi servizi Home e PlayStation Network.

"La vera peculiarità di Home è che garantisce a chi crea contenuti il pieno controllo sulle sensazioni che l'esperienza darà agli utenti", ha sottolineato **Zeno Colaço**, vide presidente delle relazioni fra produttori e sviluppatori presso Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), parlando della nuova comunità online.

"Siamo tutti concordi nel sostenere che la PS3 è una console di altissimo profilo, ma una volta unito l'alto potenziale della grafica e del gameplay con l'immedesimazione e il controllo totali garantiti da Home, allora ci si accorge di avere qualcosa di davvero innovativo. È questo il bello di Home. Non esce un certo giorno come pacchetto chiuso... no, Home continua a evolversi. Adesso siamo solo all'inizio, con noi SCEE, i nostri publisher e gli sviluppatori partner impegnati a lavorare su Home, ma più in là la palla passerà agli utenti finali, che saranno tra i principali creatori di contenuti".

Naturalmente, con la prima closed beta da poco iniziata e un lancio ufficiale previsto per l'autunno, il lavoro è ancora tanto. Nella presentazione fatta dal team londinese incaricato dello sviluppo della tecnologia di Home, è stata indicata una scaletta approssimativa delle scadenze entro le quali è prevista l'attivazione delle varie caratteristiche. Ogni mese sarà pubblicata una nuova versione dell'Home Development Kit (HDK), interfacciabile con strumenti comuni di sviluppo quali il ProDG della SN Systems, Maya e il motore fisico Havok.

Ne risulterà un ambiente 3D di alto profilo, con strumenti per la community come chat testuali e vocali e minigiochi, che si appoggerà all'infrastruttura base del PSN. La SCEE sta contrattando con almeno una mezza dozzina di publisher, ai quali sarà dato uno spazio dedicato su Home, quando il server sarà attivo. Questi spazi potranno essere ospitati dalle singole compagnie, in netto contrasto con la centralizzazione voluta da Nintendo e Microsoft. Le aree saranno anche personalizzabili nel look e nel feeling. "Da quando Home è stato presentato alla GDC, abbiamo discusso liberamente con gli sviluppatori, che ora sanno che non stiamo imponendo loro nulla. Si tratta di un cambiamento epocale", ha detto Colaço. "La nostra filosofia, con la PlayStation, è sempre stata quella di offrire un contatto diretto con i consumatori. È proprio questo contatto che cattura l'immaginazione dei nostri partner". Ad ogni modo, Home non è stato il solo argomento interessante discusso al DevStation. La tre giorni, cui hanno preso parte oltre 450 sviluppatori, ha seguito tre temi principali. Il primo giorno, segnato dal tutto esaurito, è stato dedicato alla presentazione dello sviluppo su PS3, con interventi su come trarre il massimo dai suoi componenti.

Il secondo giorno sono stati presentati studi più approfonditi su come sfruttare al meglio l'architettura delle SPU parallele, per operazioni quali lo *scene processing* e il *vertex shading*. Inoltre si è parlato dell'ottimizzazione e del debug dei codici. L'ultimo giorno ci si è divisi tra interventi su come ottenere il massimo dalle caratteristiche del PSN (matchmaking, scoreboard, patch e uso del negozio online) e presentazioni di nuovi tool per audio, fisica e I.A.

Ciò che è emerso con chiarezza è la natura aperta e sempre più flessibile delle politiche SCEE. PlayStation 3, PSP, PSN e adesso Home sono tutte parti distinte ma interconnesse del futuro della compagnia. "Tutto deve essere collegabile", ha confermato **Paul Holman**, vice presidente del comparto tecnologico di SCEE. "Non è un processo che riguarda i singoli team di sviluppo, che tendono a lavorare su un progetto alla volta; noi, però, da dietro le quinte, dobbiamo tenere tutto sotto controllo affinché ogni cosa vada al suo posto nel mosaico generale."

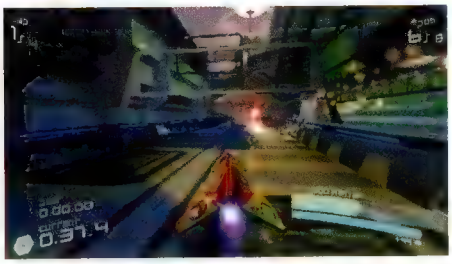
Questo approccio è evidente nelle singole versioni dell'SDK sviluppate per ciascuna piattaforma. Proprio come le pubblicazioni mensili di Home, queste consentiranno agli sviluppatori di usare le nuove caratteristiche che saranno man mano introdotte agli utenti con gli update del firmware di PS3 e PSP. Prezzi e giochi first party finiranno sempre in prima pagina, anche in questa console war, ma sembra che stavolta saranno le innovazioni mensili a sortire i maggiori effetti, sul lungo termine.

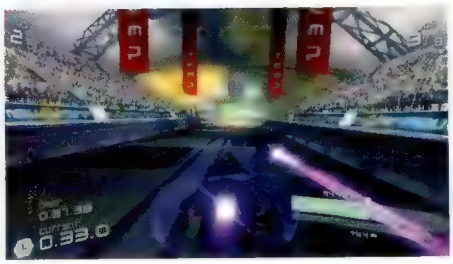
Tenutasi presso il BFI Southbank, la tre giorni ha attirato oltre 450 sviluppatori europei licenziatari Sony. Eventi simili si sono tenuti anche in Giappone e in America

Oltre alle discussioni su tecnologie e tool, il DevStation ha consentito anche di provare diversi giochi. La Criterion ha mostrato una prima demo di *Burnout Paradise* per PS3

Corsa agli armamenti per PSP

Doppio incontro ad alta velocità in casa Sony





Il periodo estivo è caratterizzato in genere da poche uscite ben centellinate, ma ciò si traduce in realtà in molto lavoro per i programmatori, intenti a terminare le produzioni che vedranno la luce entro la fine dell'anno. In quest'ottica, SCE Italia ci ha invitati a visionare *Wipeout Pulse* e *Pursuit Force: Extreme Justice*, entrambi in uscita a settembre. L'evento, tenutosi presso la sede romana del colosso nipponico, era decisamente rilassato, e ad aspettarci abbiamo incontrato **Tony Buckley** e **Chris Whiteside**, sviluppatori di punta dei due progetti appena menzionati.

La lineup PSP punta molto sui racing game, come dimostrano i titoli in sviluppo mostratici da Tony Buckley e Chris Whiteside durante l'incontro presso SCE Italia

Pursuit Force: Extreme Justice lo abbiamo giocato a lungo, mentre attraverso la proiezione di alcune diapositive ci sono state spiegate le differenze e i miglioramenti rispetto al primo capitolo. "Fondamentalmente abbiamo lavorato molto sui controlli, sulla trama e sul feeling hollywoodiano. Gli utenti sono stanchi di portare e termine missioni dopo missioni, vogliono una motivazione, una fonte di adrenalina. Il nostro approccio è stato quello di prendere tutte le scene d'azione più eccitanti dei film e omaggiarle riproducendole in versione interattiva," ha argomentato Chris Whiteside. Sebbene questa filosofia sembri un residuo dell'antica concezione del gioco come film interattivo, l'esecuzione tecnica è soddisfacente: il titolo sembra solido e veloce, caratteristiche fondamentali per un gameplay basato su inseguimenti rocamboleschi e salti degni di uno stuntman da un veicolo all'altro. Notevoli, poi, i boss da abbattere, tra giganteschi aerei, mezzi corazzati e hovercraft da guerra.

A Tony Buckley è invece toccato il compito di scortarci nel nuovo *Wipeout* per PSP. Il suo punto di vista sulla saga e sulle possibilità che scaturiscono dalla connessione internet della PSP è interessante, puntando molto sul concetto di personalizzazione, forte in *Pulse*. Ancor prima che il gioco esca, è infatti disponibile un editor per disegnare la propria astronave, che può essere poi scaricata su Memory Stick e utilizzata nel gioco. Ma internet sarà in generale la chiave di volta di *Pulse* e di tutte le future produzioni Sony: "Potete connettervi anche solo per vedere le navi dei vostri avversari o scegliere una nuova canzone da ascoltare nel gioco. O, ancora, per scaricare il ghost dei giri migliori degli utenti e cercare di fare di meglio". Internet a parte, la grande novità di *Pulse*, che andrà però testata a fondo, è la Mag-Strip. In alcuni tratti del circuito, il vostro velivolo si incolla letteralmente al tracciato, smettendo quindi di volare. Ciò permette di spezzare il gameplay con sezioni differenti nelle quali sperimentare discese verticali e giri della morte; sarà da vedere se questa si rivelerà una intelligente variante o un tradimento alla consolidata formula di gioco della saga SCE.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

21 maggio 2007 - 17 giugno 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	486.665	3.650.120	17.665.799
Wii	258.442	1.815.351	2.734.994
PSP	110.525	1.011.858	5.543.987
PS2	46.196	392.095	20.546.954
PS3	36.882	471.436	928.994
Xbox 360	14.379	112.060	376.762
GBA	2.951	39.818	15.337.897
GameCube	872	8.226	4.177.694

Classifica vendite console - USA

Maggio 2007

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Nintendo DS	423.150	11.323.000
Wii	338.278	2.838.000
PSP	221.120	7.621.000
PS2	187.765	38.388.000
Xbox 360	154.932	5.555.000
PS3	81.604	1.382.000
GBA	80.554	35.781.000
GameCube	10.728	11.711.000

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Sony trionferà, resta sempre lei la numero uno. Microsoft è partita in vantaggio, sarà questa la volta buona. Nintendo ha rivoluzionato il modo di intendere il videogioco, è lei la favorita. Della nuova console war si è già abbondantemente discusso, tra luoghi comuni e frasi fatte. Onestamente, ascoltare questi discorsi non fa più effetto. Si sorride, come il lunedì mattina al bar, quando tutti si trasformano in allenatori. Una differenza c'è, però: sul calcio tutti possono improvvisarsi esperti, potendo reperire informazioni abbastanza facilmente. Per i videogiochi, invece, non funziona così: anche buona parte degli esperti, i cosiddetti *insider*, parlano spesso senza il conforto dei dati reali. Supponendo, inventando. E allora vediamoli, questi dati, diamo a questa italica *war* la sua giusta dimensione da battaglia in riva al mare combattuta con pistole ad acqua. Il mercato console è bloccato, questa è la prima considerazione: nessuno vende, fatta eccezione per PSP, molto al di sotto dei 650.000 pezzi dichiarati da Sony nel comunicato del 21 giugno, e DS, comunque discretamente indietro rispetto a quanto fa intendere Nintendo e in sostanziale parità con la rivale.

Il 360 stagna, con un installato di X mila unità, dove X sta per un numero compreso tra 100 e 120, considerando i tempi di stampa di **Game Pro** e i forecast di vendita per un mese come giugno. La PS3 è inchiodata addirittura a meno della metà di quest'ultimo dato, nella speranza che le (poche) esclusive in arrivo (ma una, in arrivo al 99% all'E3, è *irreale*) riescano a risollevare un po' la situazione. E il Wii? Chiude il trittico a qualche migliaio di pezzi di distanza dal nuovo monolite, colpevole la grave mancanza di macchine disponibili sul territorio per soddisfare la grande richiesta.

E questa sarebbe la *guerra*? Forse Gentiloni o Mastella riuscirebbero a crederci (pensando a chissà quale scontro di civiltà), ma voi? Ci riuscite ancora?

Continua

Alla fine si è dimesso dalle cariche esecutive, uscendo di scena con onore

BioWare cerca di compiere il miracolo di un "nuovo gioco bello con Sonic"

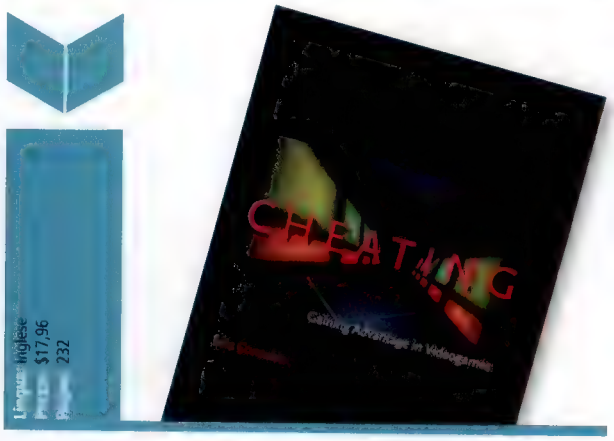
La nuova chitarra riproduce una Fender Stratocaster

Quit

Dopo *Rule of Rose*, *Manhunt 2*: aperto il casting per il terzo scandalo

La Chiesa anglicana spara su *Resistance* che aveva sparato in chiesa

La domanda è molto semplice: ma i giochi dove sono?



Lingua: inglese
Prezzo: $17,96
Pagine: 232

CHEATING: GAINING ADVANTAGE IN VIDEOGAMES

Mia Consalvo, MIT Press, 2007

Il cheating, come ogni giocatore sa, è un tema controverso. Per alcuni è parte integrante dell'esperienza ludica. Per altri, rappresenta un vero e proprio tabù. Alcuni affermano che andrebbe sanzionato legalmente, specie nelle competizioni ufficiali. In altre parole, il fenomeno presenta innumerevoli implicazioni, implicazioni che, fino a oggi, non sono mai state esaminate in tutta la loro complessità etica, legale, sociale e tecnica. Il gap è stato finalmente colmato. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* è un'esplorazione approfondita di questo fenomeno sfaccettato. Mia Consalvo, docente di telecomunicazioni presso l'Università dell'Ohio, ha condotto un penetrante studio adottando un approccio di tipo etnografico, intervistando centinaia di giocatori per comprendere come cheat code, guide strategiche, trucchi, mod-chip e altro ancora vengono utilizzati (o rifiutati). Il volume, denso ma non inaccessibile, include un'analisi approfondita di *Final Fantasy XI* nel quale Consalvo illustra le dinamiche usate dai giocatori per "imbrogliare" online. Rileggendo e reinterpretando Bordieu, Consalvo sviluppa la nozione di "capitale ludico" ("gaming capital") al fine di descrivere le complesse interazioni tra giocatori e i videogiochi. Negli otto capitoli del libro, la studiosa esamina l'evoluzione dei sistemi di cheating, la nascita e sviluppo delle guide strategiche, l'uso di periferiche come GameShark e Action Replay nonché la percezione sociale e culturale del cheating. *Cheating* è una preziosa storia culturale di un fenomeno molto più complesso di quanto si possa immaginare. Semplicemente imperdibile.

Lingua: italiano
Prezzo: €15,00
Pagine: 228

FUFFA (TM)

Alessandro Militi, Baldini Castoldi Dalai, 2007

Il romanzo di debutto di Alessandro Militi usa il videogioco come forma mentis anziché come oggetto di trattazione. In altre parole, qui il videogame è vera e propria diegesi. Fuffa (tm) racconta la storia di Matteo Principe, trentenne romano che produce fuffa, ovvero le bugie glassate sfornate a ritmi industriali dagli uomini di marketing. I suoi migliori amici sono dei cloni principeschi: come lui, simulano e producono aria fritta a tempo pieno: Andre Gemelli, "il consulente surfista" frustrato e malinconico, e Giovanni Petrucci, un imprenditore ricco, disilluso ed esperto di lavoratrici del sesso (in arte, prostitute). La vita del Principe è autenticamente videoludica: con una decina di schemi, vari livelli di difficoltà, boss imbattibili, cheat mode, schizofrenia tecnologicamente indotta, libido fuori controllo... Il romanzo contiene alcune trovate geniali, come la "teoria della Champions League" oppure l'RRFI, acronimo di "raptus ricerca felicità impossibile". Insomma, Fuffa (tm) si legge come un *Grand Theft Auto* programmato da Niccolò Ammaniti ambientato in una Roma unta e bisunta, televisiva e fasulla, popolata da nemici virtuali e mediocrità reali. Il romanzo dell'estate (che si legge in due ore) di uno scrittore da tenere d'occhio. Da visitare anche l'eccellente sito-vetrina, http://www.fuffa.eu. Militi ha sfruttato alla perfezione tutti gli strumenti tecnologici e sociali a sua disposizione per creare, propagare e incentivare ulteriore... fuffa. Mission accomplished.

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Condemned 2: Bloodshot

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** SEGA

La novità di maggior rilievo di *Condemned 2* è la sua modalità deathmatch; la saga, dopo aver investito il giocatore con la sua disturbante brutalità nel primo episodio, lo costringe a celebrarla

Guitar Hero Encore: Rocks The 80s

FORMATO: PS2 **PUBLISHER:** ACTIVISION

Altro mese, altro *Guitar Hero*. Questa volta si fa sul serio, spingendo il pedale del rock duro e del metal, con a bordo band quali Dio e Iron Maiden, presenti con la leggendaria Wrathchild. **Game Pro** applaude

Ghost Squad

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** SEGA

Dalla sala giochi al Wii il passo può essere davvero molto breve, specialmente se stiamo parlando di uno sparatutto con pistola come questo di Sega. Il deathmatch è previsto per quattro giocatori

2 Spicy

FORMATO: ARCADE **PUBLISHER:** SEGA

Ecco un altro sparatutto con pistola, arrivo in sala, su piattaforma Lindbergh (è il primo). Se cercate originalità, guardate altrove, perché il gioco pare identico a tutti gli altri visti finora, pedale incluso

Fallout 3

FORMATO: PC, PS2, Wii **PUBLISHER:** BETHESDA SOFTWORKS

L'annuncio di un ruolo da protagonista per Liam Neeson è *atomico*, tuttavia non possiamo non chiederci se poi la sua controparte digitale sarà appiattita da quel look generico che hanno tutti i personaggi di Oblivion

Call of Duty 4: Modern Warfare

FORMATO: PC, PS3, 360 **PUBLISHER:** ACTIVISION

Se ne sta parlando perché, immagine dopo immagine, il gioco sembra essere sempre più stupefacente. La nostra speranza è che si torni ai fasti della coppia originale dimenticando il terzo episodio

Tekken 6

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** NAMCO BANDAI

Dark Resurrection è un gradevole aperitivo, ma è il sesto episodio che tutti i giocatori attendono. Chissà se finalmente la saga saprà rinnovarsi, complice il salto generazionale. Francamente, ce n'è bisogno

Project Sylpheed

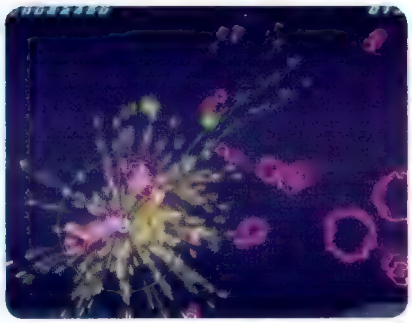
FORMATO: 360 **PUBLISHER:** SQUARE ENIX

Square Enix non ha mai brillato, nel genere shooter. Eppure la demo su Marketplace di *Project Sylpheed*, remake 3D del classico anni '80, non è affatto da scartare. Che sia la volta buona?

Saints Row 2

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** THQ

Pensate un po' che bello passare da *Descent* e *Freespace* a *The Punisher* e edizioni annuali di un crime-game generico. Eppure *Saints Row* qualche idea interessante l'aveva



❑ NET GAME DEL MESE

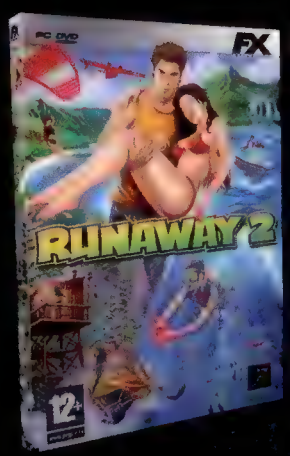
Binary Zoo Studios non si vergogna affatto di svelare l'ispirazione del suo nuovo gioco, *Echoes*. Sorta di sparatutto arena-centrico, *Echoes* propone un gameplay basato sul controllo disgiunto di movimento e fuoco, il tutto presentato in stile graphic novel. Fa molto *Geometry Wars*, tanto che ha persino un sistema simile a quello degli *Achievement*, chiamato Zoots. L'ingrediente nuovo è però *Asteroids*. Già: piccoli meteoriti e asteroidi giganti vagano per lo schermo, pronti a esplodere in un tripudio di detriti colorati e scosse dello schermo non appena li colpirete. Gli asteroidi compaiono in tutti i modi, in effetti: piogge di meteoriti, file di rocce che volano attraversando lo schermo, cinture di asteroidi, formazioni di rocce rosse che accelerano puntando la vostra astronave... ce n'è davvero per tutti. Né mancano buchi neri, pianeti, comete e ogni altro corpo astrale. Il risultato è un vibrante caos di luci e colori, un *Geometry Wars* meno difficile, se volete. Finirete lo stesso per morire innumerevoli volte traditi da quell'asteroide maledetto, però il divertimento vi farà riprovare.

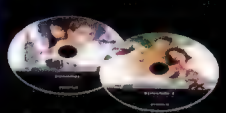
12+
www.pegi.info

TORNA L'AVVENTURA.
E LO FA ALLA GRANDE.

RUNAWAY 2

SCOPRI TUTTI I DETTAGLI SU WWW.FXINTERACTIVE.COM





Doppio DVD con la saga RUNAWAY al completo

Art book con i disegni originali del gioco

Manuale completo e sistema di indizi interattivo

19'95€

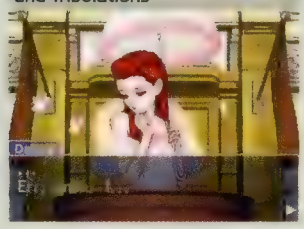
FX
FXINTERACTIVE.COM

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

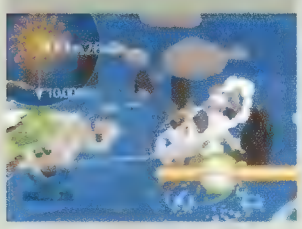
I più attesi da Game Pro

Phoenix Wright Trials and Tribulations



Il grado di attesa generato da questo sequel può essere paragonato solo a quello della maledetta terza stagione di quell'unico telefilm che vi fa ancora accendere la TV
DS, CAPCOM

Beautiful Katamari



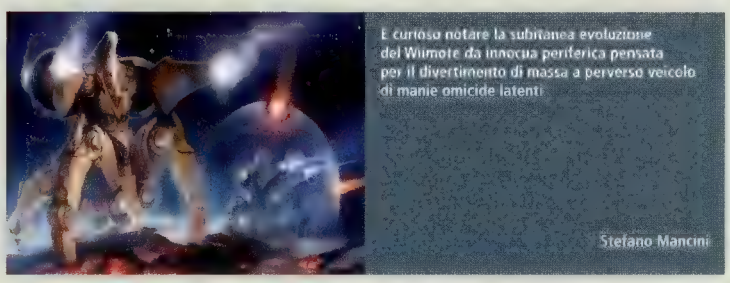
Arrotolare oggetti in una cameretta, per la strada, lungo tutta una città, fino ad incollare nuvole ed isole è un divertimento che non vorremmo finisse mai.
PS3, 360, NAMCO

GTA IV

Il nuovo Grand Theft Auto, con la sua attenzione alla narrazione e alla costruzione di una città viva, rischia davvero di essere dirompente come GTA III
PS3, 360, ROCKSTAR

Largo alla sperimentazione

Ultraviolenza gratuita molto poco karascov



È curioso notare la subitanea evoluzione del Wiimote da innocua periferica pensata per il divertimento di massa a perverso veicolo di manie omicide latenti

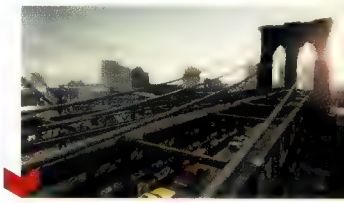
Stefano Mancini

Le teorie sono fatte per essere demolite, così come le regole per essere infrante. E in questo gioco ambiguo e incoerente, mi trovo a dipingere un futuro color innovazione nel primo numero, per poi bruciare la tela sul secondo. Crisi da artista impazzito in pieno blocco mentale? No, solo che la sequenza delle anteprime presenti in questo numero è questa: IV, 3, 2, 4, II, 2. La sequenza numerica, intendo, perché, celati sotto altisonanti nomi, si nascondono spesso altri seguiti.

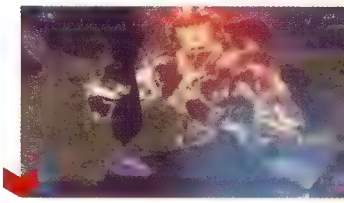
Cosa sta succedendo? In realtà nulla di nuovo. Capcom, ad esempio, ha fondato un impero sui seguiti e lo sfruttamento dei brand. Il problema è solo che le perle non vendono, e di conseguenza il futuro sembra improvvisamente piatto. Mi torna alla mente ICO, non posso non pensare al progetto Shenmue, al segno indelebile che mi ha lasciato *Eternal Darkness*... e perché, poi, nessuno fa un dannato seguito di *Vagrant Story*? Pagherei oro per sapere in quale hard disk riposa *Alien Breed 3D*, perché vi giuro che 4 anni fa parlai con **Martyn Brown** (Team 17) e mi confidò che il titolo era finito. Mancava il publisher. Io cerco ancora i Pikmin nel giardino di casa di mia nonna.

Questa esplosione un po' insensata (ma, vi giuro, assolutamente onesta) di pensieri mi è sorta grazie allo speciale Flash Invaders (che trovate a pagina 60): **Sean Cooper** ha ragione, quando parla del marketing nei videogiochi. Stiamo per perdere (o, quantomeno, abbiamo momentaneamente perso) la giusta strada, quella che ci ha portato fin qui. E se di seguiti e marketing stiamo parlando, eccoci arrivati in pieno nel cuore di questo editoriale: *Manhunt 2*. Così cruento e irriverente da far eleggere il Wii a console più violenta dell'anno (l'ho detto davvero?) ed essere bandito dall'Europa.

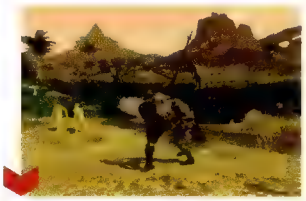
Quindi, se per un attimo accantono sequel e prequel, futuro dell'industria e dati di vendita, è solo perché la libertà di espressione nei videogiochi non va di pari passo con la velocità dei processori delle nostre console nuove fiammanti. Qualcuno faccia qualcosa (mi permetto di suggerire: un semplice bollino "vietato ai minori di 18 anni"), perché il proibizionismo creò Al Capone. Ma questa è un'altra storia.



24 Grand Theft Auto IV
360, PS3

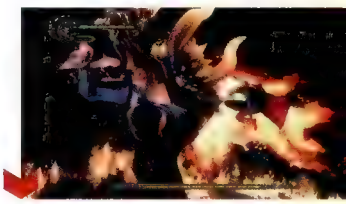


26 Halo 3
360



28 Age of Conan: Hyborian Adventures
PC

30 Manhunt 2
WII, PS2, PSP



31 Devil May Cry 4
360, PS3

32 StarCraft II
PC

33 Tom Clancy's EndWar
360, PS3

34 Beautiful Katamari
360, PS3, WII

34 Mobile Suit Gundam MS Sensen 0079
WII

35 Subarashiki Kono Sekai
DS

36 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
PC

36 Assassin's Creed
360, PS3

37 Sword of the New World
PC

37 Grim Grimoire
PS2

FORMATO: 360, PS3
PUBLISHER: ROCKSTAR
SVILUPPO: ROCKSTAR NORTH
ORIGINE: UK
USCITA: 16 OTTOBRE

Grand Theft Auto IV

Il ritorno di GTA ci pone un interrogativo: la serie ha perso smalto o ha finalmente trovato la sua vera anima?

Dove siamo? Questa è la parte facile. Quando a marzo venne diffuso il trailer di *Grand Theft Auto IV*, si accese un'intensa querelle attorno alla location del gioco: era la Liberty City di *GTA III* o la vera New York? La risposta è tutte e due, ovviamente. Un manto di finzione avvolge e protegge una città nettamente più simile all'autentica Grande Mela di qualsiasi New York autodichiaratasi tale in un videogioco. Forse il suo equivalente del World Trade Center è stato distrutto, o forse non è mai stato costruito.

Questa Liberty City è sporca, opprimente, corrotta e dannatamente senza tempo, come fosse imprigionata nella fine del Ventesimo Secolo. Durante un breve ma intenso tour che ci guida attraverso Brooklyn (scusate, Broker), la nostra bussola culturale, l'autoradio, evoca psichedelia vintage, soul e euro-spazzatura pop

> Giuliani non è mai stato eletto, il boom economico non c'è mai stato e il giro di vite contro il crimine è utopia. Il suo equivalente del WTC è stato distrutto, o forse non è mai stato costruito

La seconda domanda è l'ossessione di ogni fan di *GTA* da quando *Vice City* riprodusse il glamour degli Eighties sui nostri schermi. In che anni siamo? Be', la risposta è molto diretta: siamo nel presente. Attenzione, però. Questa Liberty City non è la New York di oggi. Giuliani non è mai stato eletto, il boom economico non c'è mai stato e il giro di vite contro il crimine è mera utopia.

anni '90. Per un attimo, le strade inquinate di questa città si confondono con quelle di uno dei *blaxpoitation movie* anni '70 tanto cari a Quentin Tarantino. Ma il punto è un altro. La verità è che la radio non è più importante come una volta. *GTA IV* non è l'istantanea di qualche dannata epoca, né il medley di tanti film famosi. La sua ispirazione e la sua *raison d'être* sono né più né meno che la città stessa.

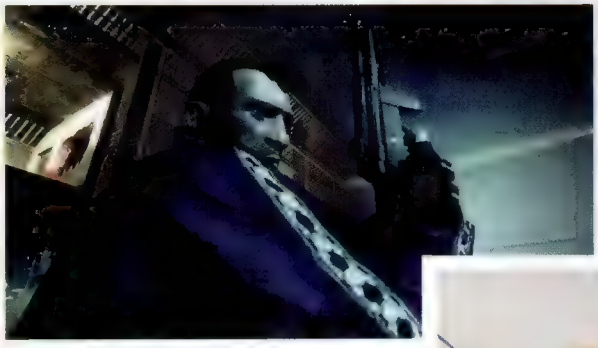
Con un'area di gioco paragonabile a quella di San Andreas, Liberty City sarà molto più densamente popolata ma soprattutto molto più verticale, e questo al di là degli elicotteri che potrete pilotare. Arrampicarsi su un palo della luce potrà essere un modo strano di dimostrarlo, ma aggiungere qualcosa di simile potrebbe essere il modo perfetto per fare di una mappa piatta una vera città stratificata e *alta*. La stessa autenticità dirompente comunicata da una vita di strada che finalmente sembra vera: gente incasinata, che parla al telefono, che schiamazza, che si fa i fatti suoi... e che strilla e va in panico quando estraete il vostro cannone da sotto il giubbetto. Questo è *GTA*: non si tratta di apparenze e nemmeno di livello di interattività. No, si tratta di comportamenti.

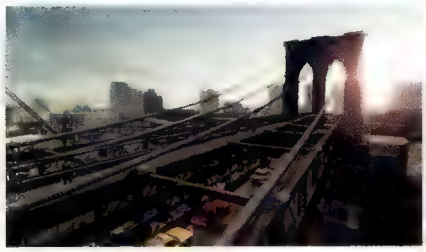
Se c'è un'azione rivelatrice di questo mood, questa è proprio la più tipica della serie: rubare una macchina. Una volta avvicinatosi a un'automobile parcheggiata, Niko Bellic, un tipico duro un po' sbandato dell'Europa dell'Est, non spalanca la portiera per saltare dentro e partire. Piuttosto spacca il vetro e collega i cavi dell'accensione per mettere in moto. Sarà pure soltanto un'altra animazione, ma che differenza! Un mondo che sembra vero deve anche essere vissuto come tale, e questo ha comportato qualche importante modifica rispetto ai precedenti *GTA*.

Esteticamente parlando, il gioco è più scuro, realistico e adulto. Più sporco, se volete. E sebbene Rockstar ci tenga a sottolineare che lo humour che ha sempre contraddistinto la serie rimarrà al suo posto, è anche palese che la storia seguirà a ruota, adeguandosi al nuovo look. L'odissea di Niko non lo porterà agli eccessi di denaro e potere di un Tony Montana. In questo gioco si sopravvive, ci si barcamena, si scalano i ranghi della mala solo fino a un certo punto... ci si misura con i fantasmi di un passato di trafficante di uomini. E i fantasmi ti prendono, alla fine. Fondamentalmente, è sempre un viaggio attraverso la distorsione del sogno americano, ma più che la storia di un povero in corsa per ereditare un regno di sfrenate fantasie, questa è la squallida avventura di un immigrato

Come è stato per i primi *GTA*, non aspettatevi che il gioco stia al passo con la grafica dei titoli più avanzati. Ma non temete. Basta tirare indietro la telecamera per restare a bocca aperta: il livello di vastità e attività visto in *GTA IV* è oltre ogni immaginazione

Sebbene Rockstar abbia rapidamente smentito le voci secondo cui *GTA* sarebbe diventato un MMO, il multiplayer online costituirà una parte importante del gioco. I contenuti extra esclusivi per 360 da scaricare via Live saranno molto rilevanti, ma non è detto che la versione PS3 non ottenga qualcosa di analogo





Il Broker Bridge (l'equivalente del Ponte di Brooklyn) merita uno sguardo dall'alto con visuale a volo di uccello. Visto dal livello della strada, però, fa ancora più impressione. Anche se la demo visionata non includeva una visita alla zona di Manhattan/ Algonquin, è facile intuire che i giocatori alzeranno spesso la visuale per ammirare grattacieli e architetture di Liberty City proprio come veri turisti in giro per New York

Rockstar mira a migliorare considerevolmente la manipolazione di oggetti e ambienti di gioco. Le animazioni di Niko sono ottime, qualsiasi sia l'azione che sta compiendo. Anche la gestione delle sparatorie sarà migliorata (e ce n'è bisogno)

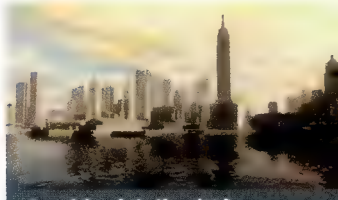
Rockstar è molto fiera di una caratteristica del gioco: ***GTA IV*** non sarà mai bloccato da caricamenti di sorta. Mai. Neppure passare dalla strada a un interno fermerà l'infaticabile motore di gioco. Davvero notevole: questo aspetto tecnico ci aiuterà a restare immersi nella storia

che sgomita per un fottuto posto in un mondo che non è il suo. E non è un caso che la ridicola storiella con cui Roman, il cugino di Niko, convincerà il suo parente a raggiungerlo in USA, sia una perfetta parodia dei vecchi *GTA*: vieni qui, è tutto bello, ho due donne, quattro idromassaggi e 15 macchine da sballo! Vedrai! *Vedrà*.

Ciò che sorprende di questo *GTA* è la sua umanità, e Rockstar lo conferma. Le relazioni sociali saranno molto più importanti, un fattore chiave per la progressione della storia e quindi del gioco stesso. Non sappiamo ancora se il telefono cellulare visto nella demo sarà parte integrante di queste nuove meccaniche, ma è molto probabile che sia così. Si fa strada, nel cuore duro di Niko, l'importanza di una famiglia, dei valori di lealtà e comunità, concetti che Rockstar North aveva già cominciato a esplorare in *San Andreas* e che segnano un'altra tacca sulla via dell'abbandono del concetto di pallottola impazzita proprio dei primi episodi della serie.

Niko non cambierà il suo aspetto fisico come l'antieroe di *San Andreas*: Rockstar fa un passo indietro rispetto agli elementi da GdR implementati nel precedente episodio, temendo che ciò possa far perdere spessore al personaggio di Niko. Attenti però, perché ciò non significa che il mondo di *GTA IV* non ripaghi ogni azione con una conseguenza. Anzi. Questo è un mondo che non porge l'altra guancia... è un mondo che *morde*. Questa è la parte che più ci affascina e che, al tempo stesso, più ci preoccupa, però. Se una certa credibilità narrativa esclude assurdità come i jetpack e una credibilità dell'interazione limita gli slanci sociopatici del giocatore, non potrebbe voler dire che la deviata libertà che ha fatto la fortuna di *GTA* è messa in serio pericolo?

Sì, potrebbe. *GTA IV* rischia di prendersi troppo sul serio e, così facendo, di giocarsi tutto. È una roulette russa e questo, in fondo, è parte del fascino che emana da questo progetto. Non si è visto molto, finora, eppure dalle nebbie del trailer e da quanto svelato finora dagli uomini Rockstar, emerge un'ambizione sfrenata, il delirio di onnipotenza di un team di talento che ha deciso di sfidare tutto e tutti per spezzare i confini di ciò che finora è stato classificato come *videogioco*. Prendersi sul serio perché il gioco si è fatto maledettamente serio, perché il gioco non è nemmeno più tale. E quando le mire e le ambizioni hanno tale portata, diventa possibile ipotizzare l'impensabile. Pensare che, anche nel caso in cui il gioco non ce la facesse, questa nuova Liberty City resterà un monumento alla volontà di potenza, un tributo alla grandezza dell'umanità e, last but not least, un posto maledettamente indimenticabile.



Le chiavi della città

Non è ancora chiara la forma che avrà *GTA IV* a livello strutturale. Non è stato ancora deciso neppure se tutte le zone saranno accessibili da subito o si sbloccheranno progressivamente. Zone che sono: Algonquin (Manhattan), Broker (Brooklyn), Dukes (Queens) e Bohan (il Bronx), oltre a Alderney, che sarebbe il New Jersey. A quanto pare, comunque, Rockstar si fida della sua formula tradizionale, spingendo il pedale sulla sfocatura del confine tra missioni e attività extra missione, sviluppando molto queste ultime. Una cosa è certa: in questo nuovo *GTA* non diventerete proprietari di terreni e palazzi. Sarebbe decisamente fuori contesto.

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BUNGIE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **25 SETTEMBRE**

Halo 3

Il gioco che tutti i possessori di 360 vorrebbero avere tra le mani è finalmente arrivato, anche se solo in beta

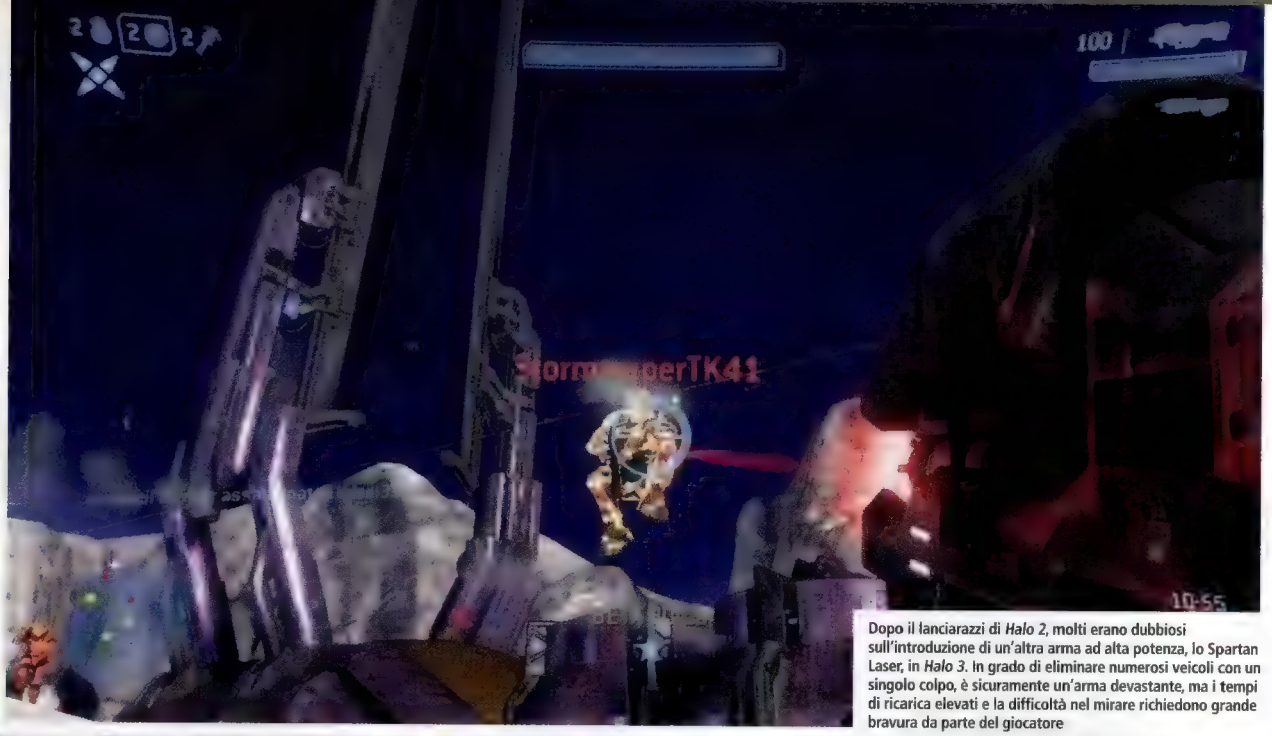
Quasi in risposta a *Gears of War*, Halo presenta una visuale in terza persona quando si utilizzano le armi pesanti. Strappate una torretta dalla sua base o prendete un lanciamissili e passerete a questa nuova modalità, che durerà per pochi istanti, mostrando il nuovo modello poligonale

"Love, Bungie" sono le parole che ci separano dall'avvio di *Halo 3* durante la fase di caricamento della beta. Del resto, Bungie si è sempre dimostrata molto "affettuosa" nei confronti dei suoi fan: basta pensare al successo del multiplayer di *Halo 2*, prova che Bungie ha grande considerazione dei consigli forniti dai giocatori. Anche questa volta, con la demo di *Halo 3*, Bungie ha voluto dare qualcosa di più: non solo la possibilità di provare in anteprima il gioco, ma l'opportunità di prendere parte allo sviluppo dello stesso, una sorta di "grazie" per il successo finora ottenuto dalla serie. Ma le sorprese non finiscono qui; sono sufficienti pochi secondi per ricordarsi di come tutto, in *Halo*, sia assolutamente *user friendly*. Il sistema di matchmaking di *Halo 2* avrebbe dovuto rivoluzionare l'online gaming su console, tuttavia ci è riuscito solo in parte. *Halo 3* promette di completare la missione. Dal punto di vista grafico, *Halo 3* deve confrontarsi con lo strabiliante comparto visivo di *Gears of War*, e Bungie ha provveduto a mantenere con il fiato sospeso i fan aggiornando ogni settimana il proprio sito web. Alla resa dei conti, in movimento sui nostri schermi, *Halo 3* non delude le aspettative. Gli ambienti vivono di luce propria, con colori vibranti e marcati, che riescono a creare la sensazione di essere parte di un mondo lontano ma reale. Di certo il realismo non è mai stato tra gli obiettivi di *Halo*, ma ciò non ha impedito la creazione di paesaggi credibili. Indubbiamente la prima cosa che si nota rispetto ad *Halo 2* è la massiccia presenza dell'illuminazione dinamica HDR, ma subito dopo ci si accorge anche della cura nella realizzazione dei singoli dettagli degli ambienti, quali i fili d'erba, l'acqua e la neve. Le tre mappe presenti sono state scelte in modo oculato per sintetizzare le modalità di gioco più popolari online: Highground è un agglomerato militare molto simile a livello visivo e tattico alla mappa Zanzibar di *Halo 2*, ideale per le partite a squadre; Valhalla ricorda invece molto da vicino Blood Gulch di *Halo*, e incarna alla perfezione la modalità a obiettivi; infine, Snowbound, mappa decisamente più piccola e immersa nella neve, è perfetta per gli scontri uno contro uno. Tutte le mappe sono tuttavia accomunate dalla loro estensione, decisamente superiore rispetto a quelle dei precedenti episodi, e costringono il giocatore a usare i nuovi mezzi forniti da Bungie per gli spostamenti a lunga distanza, ovvero il Moongose ATV e il Man Cannon. Se vogliamo essere critici, potremmo dire che *Halo 3* non aggiunge nulla di così rivoluzionario all'esperienza di gioco come aveva fatto *Halo 2* con la possibilità di utilizzare due armi

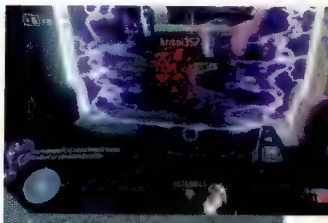
Nei giochi di oggi non mancano livelli con grandi distese d'acqua, e *Halo 3* non fa eccezione. Nonostante non sia totalmente dinamica, gli oggetti si comporteranno in modo realistico, galleggiando momentaneamente seguendo il flusso della corrente

Messo da parte in *Halo 2* per la sua inutilità in un mondo dominato dai Ghost, ecco ricomparire il Moongose in *Halo 3*. Considerando l'estensione notevole dei livelli e il respawn rapido, questi piccoli ATV ci permetteranno di spostarci in poco tempo da una meta all'altra

> Gli ambienti vivono di luce propria, con colori vibranti e marcati, che riescono a creare la sensazione di essere parte di un mondo lontano ma reale



Dopo il lanciarazzi di *Halo 2*, molti erano dubbiosi sull'introduzione di un'altra arma ad alta potenza, lo Spartan Laser, in *Halo 3*. In grado di eliminare numerosi veicoli con un singolo colpo, è sicuramente un'arma devastante, ma i tempi di ricarica elevati e la difficoltà nel mirare richiedono grande bravura da parte del giocatore



Luci, camera... azione!

Con una comunità come quella di *Halo*, non fa mai male offrire qualche interessante caratteristica aggiuntiva. E così Bungie ha introdotto in *Halo 3* la possibilità di registrare le proprie partite e di condividerle con i propri amici con la semplice pressione di un tasto. Nonostante non fosse presente nella beta, nella versione finale sarà possibile editare il filmato, tagliando quanto in eccesso ma anche intervenendo sulla posizione della telecamera. Tutti potranno guardare insieme un video direttamente in lobby, interagendo singolarmente sul video in riproduzione.

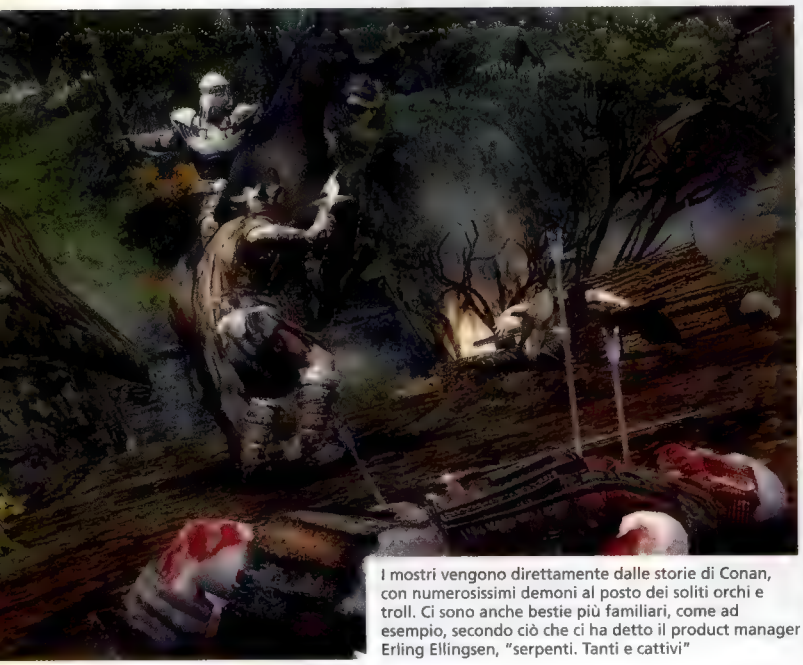
contemporaneamente, tuttavia siamo ben lungi dall'affermare che non vi sia alcun tipo di miglioramento. Anzi, ce ne sono molti. Bungie ha ascoltato le critiche, fatto tesoro dei suggerimenti e, soprattutto, ha imparato la lezione dopo aver lanciato *Halo* sotto forte pressione (con la conseguente necessità di un aggiornamento sostanziale dopo l'uscita). Alcuni hanno odiato *Halo 2* per l'eccessivo peso dato all'impiego contemporaneo di due armi, altri l'hanno amato proprio per questo. Bungie ha dovuto mettere sulla bilancia tutti i pareri contrastanti, cercando di bilanciare al meglio ogni aspetto del nuovo titolo, dalla potenza delle armi alla struttura delle mappe, cercando di realizzare un titolo godibile anche dopo la cinquecentesima partita. Il forte bilanciamento crea una sorta di equilibrio all'interno dell'arsenale, infatti, nonostante l'elevato numero di armi disponibili, nessuna sembra in grado di poter primeggiare sulle altre. Mai in *Halo 3* penseremo di non essere abbastanza equipaggiati per portare a termine la nostra missione oppure di non poter eliminare i nemici con l'arma già nelle nostre mani. Parlando di equipaggiamento, non possiamo non citare la grande novità di *Halo 3*, ovvero le nuove armi da lanciare a terra nelle situazioni più difficili con la semplice pressione del tasto X. Questi nuovi dispositivi, che impiegheremo con la stessa frequenza dell'Overshield e dell'Active Camo, offrono l'ultima speranza di salvezza nei momenti critici. Il Bubble Shield, per esempio, crea un campo di energia impenetrabile dai proiettili attorno a noi; il Power Drainer, invece, azzera tutti i cambi di energia dei nemici nelle vicinanze e blocca i veicoli, il Gray Lift è un trampolino di lancio portatile per cercare una rapida via di fuga, mentre il Tripmine distrugge i veicoli. Forse non lo capiremo subito, ma una volta presi dalla frenesia di gioco, e con un bilanciamento delle armi che rasenta la perfezione, ci renderemo conto di come queste nuovi dispositivi possano fare la differenza negli scontri, consentendoci la vittoria. Un pizzico in più di tattica in un gioco che premia la strategia piuttosto che lo scontro diretto. La data di uscita è fissata a settembre, in rapido avvicinamento. Bungie sembra sicura di se stessa, ha messo in pratica tutto quello che ha imparato da *Halo* e *Halo 2*, e si sta ora concentrando a inserire tutto ciò che possa permettere ad *Halo 3* di eccellere. Siamo giunti al terzo episodio e *Halo* è ancora frutto dell'amore, dedizione e passione di Bungie, come lo era in principio. Amore e dedizione che, di riflesso, anche i fan nutrono per la serie. È un circolo virtuoso. Noi ti amiamo, Bungie.

A ogni salto generazionale corrisponde di solito un salto dal punto di vista della qualità grafica. *Halo 3* richiama fortemente i due precedenti episodi, strizza l'occhio all'architettura del primo Halo e conserva l'atmosfera del secondo

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER **EIDOS**
SVILUPPO **FUNCOM**
ORIGINI **NORVEGIA**
USCITA: **OTTOBRE**

Age Of Conan: Hyborian Adventures

Qual è il meglio della vita? Schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono... e ascoltare i lamenti delle loro gilde



I mostri vengono direttamente dalle storie di Conan, con numerosissimi demoni al posto dei soliti orchi e troll. Ci sono anche bestie più familiari, come ad esempio, secondo ciò che ci ha detto il product manager Erling Ellingsen, "serpenti. Tanti e cattivi"

Forse non tutti conoscono a menadito il pittoresco, ridondante e spettacolare mondo di Hyboria, creato dalla fervida fantasia di Robert E. Howard a metà del secolo scorso e patria di quel Conan reso famoso dalla morbida espressività da staccionata di Arnold Schwarzenegger e dalla ieratica regia di John Milius. Perciò, potrebbe sembrare strano, al casual gamer, immergersi proprio in quel mondo per un'esperienza multiplayer online, e sicuramente non tutte le case di sviluppo avrebbero tentato una strada di questo tipo. Tuttavia, è proprio ciò che Funcom vuole.

Fedele all'ethos brutale e privo di una moralità certa dell'originale, l'Hyboria di *Age of Conan* manca di quell'estetica colorita e fantasiosa di mondi come Azeroth. Qui l'enfasi è tutta sull'azione e sulla forza visiva data dai cadaveri smembrati sui campi di battaglia come dai corpi discinti delle prostitute che cercheranno di adescare il vostro personaggio, negli angoli delle strade di enormi e pittoresche città.

Questo tipo di crudezza quasi espressionistica si ritrova anche nella creazione del personaggio. La schermata funziona in modo simile a *Oblivion*, ma è estremamente facile realizzare dei protagonisti incredibilmente quanto spettacolarmente brutti, tra lineamenti esageratamente pronunciati e crudeli, cicatrici e tatuaggi.

> L'enfasi è tutta sulla forza visiva dei cadaveri smembrati sui campi di battaglia e dei corpi discinti delle prostitute che cercheranno di adescare il vostro personaggio, sulle strade di pittoresche città

A quanto pare, Funcom sta lavorando per offrire, con *Age of Conan*, un MMO più accessibile. Ciò detto, dobbiamo anche aggiungere che alcune delle notevoli e originali idee che Funcom intendeva inserire nel gioco si sono perse e annacquate nel tortuoso viaggio fino alla beta test.

Si era detto che i giocatori avrebbero dovuto attendere parecchio, e accumulare esperienza e livelli nel gioco offline, prima di poter fare parte del mondo online. Questo per garantire che tutti avessero un minimo di capacità di gioco, quando si fossero incontrati in rete. Adesso invece la prima fase del gioco, fatta in modo che i giocatori non si incontrino tra loro, dura appena qualche ora, da quando la vostra nave farà naufragio sulla piccola isola di Tortage. Lì passerete del tempo a fare qualche quest in solitario, prima di avere via libera verso la città, porta d'accesso al ben più vasto mondo di Hyboria.

Tuttavia, se certi aspetti del gioco sono cambiati, altri sono rimasti al loro posto. Ad esempio, la decisione di attendere fino al 20° livello prima di permettere al giocatore di scegliere la propria classe di appartenenza, una volta fatta l'esperienza necessaria a decidere più coscientemente.

Ciò che più sembra spingere *Age of Conan* verso il casual gamer resta tuttavia il suo sistema di combattimento, che a quanto pare si è ispirato a giochi come *Ninja Gaiden* e *God of War*. Dove la maggior parte dei MMORPG si basa sul classico sistema a turni sul modello di D&D, in questo gioco vedrete invece gli attacchi iniziare completamente in tempo reale, e dovrete orientare esattamente il vostro personaggio perché colpisca il bersaglio designato. I personaggi possono aprire il combattimento con tre mosse diverse: da sinistra, da destra e dall'alto. Si può caricare

Tra le armi sono inclusi gli archi: anch'essi utilizzeranno gli attacchi direzionali, sebbene finora solo quelli con le armi bianche si siano visti in azione. I dettagli di armature e abiti sono spettacolari

I nemici useranno anche la magia contro di voi. Nonostante il caos, la strategia vincente, in battaglia, resta sempre quella di sbarazzarsi prima dei nemici più pericolosi

Combattimenti barbarici

Una delle più intriganti caratteristiche di *Age of Conan* sarà data dalle sue tre modalità di combattimento per ottenere punti esperienza. Quella di più basso livello sarà la rissa in taverna, per la quale i personaggi avranno diverse abilità a seconda di quanto e come avranno bevuto. Le bevande avranno infatti diversi effetti, e non ci saranno penalità per chi perde. La seconda è il più classico combattimento nell'arena, mentre la terza coinvolgerà dei veri e propri assedi. Le gilde di giocatori potranno costruire città fortificate (ma le locazioni saranno limitate, proprio per incoraggiare il conflitto) e le fazioni non giocanti fonderanno le proprie città e cercheranno di conquistare quelle delle gilde giocanti. Le battaglie includeranno armi d'assedio come baliste e catapulte, e tecniche come formazioni di cavalleria, con le differenti compagnie che avranno diversi attributi d'attacco e difesa.

Le combo iniziano con un attacco direzionale, per poi proseguire con una sequenza di colpi che deve avere un certo tempismo. La memoria vi aiuterà di sicuro, ma troverete necessario uno sguardo alla "rosa" dei combattimenti

un nemico o cliccando su una speciale "rosa degli attacchi" che rappresenta le direzioni oppure usando la tastiera. Poi ci sono le combo, equivalenti alle abilità di *WOW*: si tratta di attacchi speciali che iniziano con sequenze di colpi portate a segno con un preciso tempismo.

Il sistema ottiene ulteriore profondità grazie alle diverse classi di armatura, che difendono in modo differente le diverse parti del corpo che coprono. Anche i nemici saranno difesi da armature differenziate, la cui apparenza potrà rivelarvi i loro punti deboli.

Nonostante l'uso del tempo reale, ogni mossa è soggetta a un suo ciclo d'animazione e ha i suoi tempi, cosa che rende i combattimenti una sorta di scambio colpo su colpo fin quando uno dei due avversari non soccombe. A volte, per lo meno in questa fase di sviluppo, i combattimenti sembrano anche un po' caotici, soprattutto quando i gruppi di alleati sono tutti guerrieri abili nel corpo a corpo. E come si comporterà questo sistema con la piaga del lag? È ancora tutto da vedere. il designer del sistema, Jason Allen Stone, ammette che c'è ancora molto lavoro da fare, in questo aspetto del gioco, e il resto lo faranno l'esperienza e le abilità del giocatore, sebbene questo vada in contrasto con l'asserita accessibilità del prodotto.

Da quel poco che abbiamo visto di Hyboria, il mondo è già dettagliatissimo: l'enorme piramide di fattura azteca su cui abbiamo per la gran parte provato il gioco lasciava senza fiato alla vista e Funcom ha affermato la sua volontà di renderla interamente esplorabile.

Hyboria promette di essere molto più dinamica di molti altri mondi online, con un'IA dei personaggi non giocanti simile a quella che si vedeva in *Oblivion*.

Al momento, le innovazioni di *Age of Conan* rendono questo gioco uno strano compromesso tra GdR in single player e classiche strategie da MMO. È abbastanza evidente che questo suo essere "né carne, né pesce" potrebbe minacciare, di fatto, quella grande accessibilità di cui Funcom si vantava e che voleva a tutti i costi ottenere.

Gli ambienti sono complessi, organici e spettacolari. Potrebbero ricordare vagamente le vaste distese di *Oblivion*, ma con un'atmosfera tutta loro, sebbene l'enfasi sia più che altro sul declino e la corruzione

Gli ambienti di *Manhunt 2* sono opprimenti e le texture molto realistiche. Gli artisti di Rockstar hanno veramente fatto miracoli nel dar vita a locazioni squallide e malsane

Nonostante faccia sostanzialmente da tutorial, il manicomio in cui il gioco si apre presenta un'atmosfera davvero tetra e minacciosa, specialmente grazie all'ottimo sonoro

Manhunt 2

Guardiamo nelle fauci del mostro bandito dall'Inghilterra e dall'Italia

FORMATO: **PS2, PSP, Wii**
PUBLISHER: **ROCKSTAR**
SVILUPPO: **INTERNO (LONDON, TORONTO)**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **BLOCCATA**

La possibilità di spegnere le luci per evitare di tradirsi con la propria ombra aggiunge profondità strategica al gioco, come anche le imprevedibili routine di intelligenza artificiale di guardie e nemici

Non luogo a procedere

È stata una catena di scandali iniziata in America e conclusasi proprio qui, sugli italici lidi: la violenza estrema di *Manhunt 2* è stata giudicata talmente forte da far guadagnare al gioco un rating ESRB "Adults Only", che pochissimi videogiochi hanno ricevuto prima d'ora e che lo equipara, in pratica, a un film porno. Gli organismi di classificazione britannici sono stati ancora più duri: in Inghilterra *Manhunt 2* non uscirà per via di scene ritenute "assolutamente intollerabili", ancor più per colpa dell'utilizzo del Wii Remote per mimare azioni violente. L'edizione italiana seguirà il triste destino di quella inglese e non verrà distribuita da Take Two: ne consegue che chi desiderasse provare *Manhunt 2* dovrà necessariamente importare una copia da altri Paesi europei (o dall'Australia). Per approfondire la notizia, leggere l'articolo nella sezione Start.

Attualmente, la comunità Wii è inquieta per la preponderanza di porting da PS2 tra le offerte third-party per la console. La grafica spesso scricchiolante e i controlli mal adattati delle conversioni giustificano tale agitazione. È vero, però, che trovare una soluzione al problema di portare i giochi tradizionali sul Wii è importante tanto quanto la sperimentazione ad hoc, e che uno dei migliori titoli Wii, una delle ammiraglie Nintendo, è una raffinata operazione di porting di un titolo last gen che sa bene quando il Remote arricchisce e quando invece intralcia l'esperienza di gioco. *Twilight Princess* è quel gioco, e *Manhunt 2* ha imparato la sua lezione.

Avendo provato la conversione dello studio di Toronto, è chiaro che si tratterà della più appetibile del mazzo, e non solo per i massicci spargimenti di sangue in progressive scan e per l'estetica shock. I controlli di *Manhunt 2* su Wii lo rendono leggermente più difficile e considerevolmente più coinvolgente (e sconvolgente) rispetto ai suoi fratelli per PS2 e PSP.

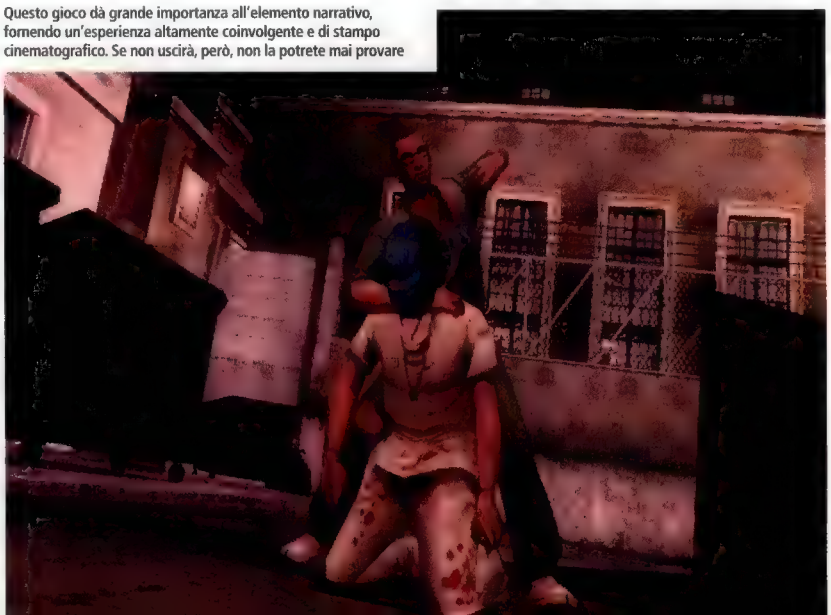
I colpi corpo a corpo vengono vibrati agitando Nunchuk e Remote, distinti tra calci e pugni, e ci si può difendere alzandoli entrambi contemporaneamente: continuare a infierire su un avversario al tappeto ha connotazioni malate. Ci si sporge dagli angoli con un'inclinazione del Nunchuk e si prende la mira puntandolo allo schermo (tremando, molto probabilmente: la sensibilità settata verso l'alto si addice all'estrema tensione di *Manhunt*).

La differenza più eclatante sta nelle uccisioni istantanee. Questi macabri intermezzi vengono eseguiti con la pressione di un singolo pulsante su PS2, ma su Wii si tratta solo dell'inizio di una sequela di gesti il cui tempismo va misurato con cura a mimare le brutalità su schermo: un affondo con il Remote per trapassare un corpo con un pugnale, un movimento all'indietro di entrambi per uno strangolamento. Aggiungere l'eventualità di un fallimento è un modo interessante per rendere più soddisfacenti i sanguinosi risultati.

Come in *Zelda*, *Manhunt 2* cerca di utilizzare il sensore di movimento in tutti i momenti centrali del gioco, anche quelli non-dinamici. L'espressione perfetta di questa economia selvaggia e creativa sta nel tentare di evitare di essere scoperti dalle guardie: al posto dei QTE della PS2, si deve semplicemente restare perfettamente immobili.

Abbiamo provato due nuovi livelli della versione PS2 subito dopo la demo Wii: uno di essi era un flashback avente per protagonista il secondo personaggio principale del gioco, Leo, il che suggerirebbe la presenza di una trama più sfaccettata in questo sequel. Sebbene fossero ancora un modello di ritmo e di design, l'impatto era notevolmente minore senza i controlli del Wii, il che ha rinnovato le preoccupazioni che possa trattarsi semplicemente di un bagno di sangue meno sinistro e più convenzionalmente e gratuitamente disgustoso dell'originale. Wii Remote alla mano, il vostro cuore batterà troppo in fretta per accorgersene.

Questo gioco dà grande importanza all'elemento narrativo, fornendo un'esperienza altamente coinvolgente e di stampo cinematografico. Se non uscirà, però, non la potrete mai provare



Dopo la splendida desolazione di *Lost Planet*, è una vergogna che gli ambienti montuosi di *DMC4* (sotto) siano così poco entusiasmanti. Si spera che i prossimi mesi potranno essere sfruttati per portarli al livello di altri ambienti come le strade cittadine

Devil May Cry 4

Ora che Nero ha sostituito Dante, cambierà qualcosa per l'ormai mitica serie di Capcom?

Ci sono alcuni giochi che attirano per la loro trama, il loro motore grafico, le loro innovazioni nel gameplay. Ma ce ne sono altri la cui presenza sulle testate è determinata da fattori totalmente esterni. *Devil May Cry 4* è finito nella seconda categoria per ben due volte, cosa non da poco per un gioco che ha altri sei mesi di sviluppo davanti. La prima volta fu al TGS dello scorso anno, quando fu visto come un cruciale punto di riferimento per la potenza grafica di PS3, guadagnando elogi per la sua illuminazione e per le ambientazioni ultra dettagliate. L'impressione resta ancora valida: le strade della città sono abbondantemente elaborate, ogni inferriata piena di ghirigori, ogni parete è un mosaico di texture. Gli interni sono altrettanto ambiziosi e dimostrano che il segreto per creare ambienti più realistici non è necessariamente fare di meglio, bensì fare *di più*. *Resistance*, altro titolo graficamente forte di PS3, presenta infatti locazioni con tavoli, armadi e altri oggetti sempre molto dettagliati, ma il risultato è talora scarno, sterile. *DMC4*, al contrario, pare impegnarsi meno nella qualità di ogni oggetto e di più nel dare l'impressione che ogni posto sia veramente abitato: le dispense sono piene di cianfrusaglie, negli angoli delle stanze sono ammassati vasi e mobili... dettagli di questo genere. Il risultato è un mondo ricco e reale, un posto gratificante nel quale combattere felici.

Naturalmente, però, il ruolo di *DMC4* come titolo simbolo di PS3 deriva dall'altra ragione per la quale se ne parla.

L'abilità di afferrare funziona come presa solo da specifici punti, ma può essere utilizzata liberamente nei combattimenti, a patto che i nemici non si allontanino tanto da vanificare le vostre combo

Attualmente confermato come titolo multipiattaforma, si è rivelato l'ennesimo presunto asso nella manica di Sony scivolato in casa della concorrenza. Rivalità fra piattaforme a parte, il titolo Capcom resta assolutamente intrigante. La nuova abilità di afferrare, che permette a Nero di attaccare un nemico da una stanza all'altra, di rubare le sfere da dietro grate chiuse e di abbattere i nemici attraverso il pavimento, è pura estasi videoludica e rende più facile creare combo stratosferiche. Il rischio è che mini in parte il gameplay semplificando troppo il gioco, ma in fondo *Devil May Cry* ha sempre dato massima enfasi allo spettacolo.

Caricate la vostra spada premendo ripetutamente uno dei tasti dorsali. Una volta piena di energia, scatenerà un attacco speciale devastante. L'espediente è carino, ma caricare appieno la spada richiede molto tempo, durante il quale sarete vulnerabili

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q4 2007**

Inquadrature croiche

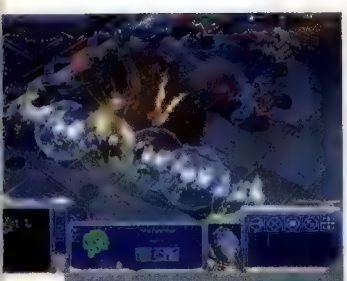
Poiché gli ambienti di gioco di Devil May Cry 4 sono più grandi e sfarzosi che mai, e poiché il braccio demoniaco di Nero gli dà una libertà di azione e movimento che non ha eguali, il sistema di telecamere del gioco presenta per gli sviluppatori un alto tasso di sfida. Ciò nonostante, da quel che si è visto finora, pare che il lavoro svolto stia procedendo nella giusta direzione: Nero salta tre piani in aria per poi piombare letale sui suoi nemici, e il tutto sembra avvenire senza che nel giocatore si scateni la nausea. Niente male, Capcom.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **VIVENDI**
SVILUPPO: **BLIZZARD**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

StarCraft 2

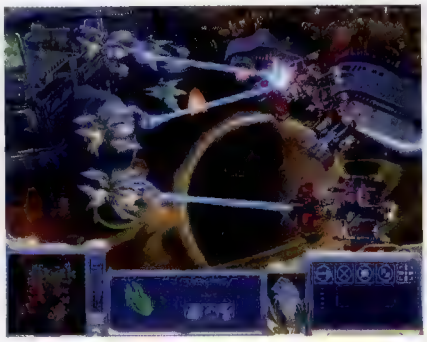
Uno degli RTS più belli di sempre torna in un seguito dal profumo d'Oriente

Il presidente della Blizzard Mike Morheime ha detto che solo adesso ci sono PC capaci di visualizzare gli sciami di Zerg richiesti per poter aggiornare in modo credibile e in 3D *StarCraft*



Kerrigan People

Il punto focale di *StarCraft 2*, la competizione, non ha distratto i programmatori dal creare una valida campagna in single-player. *StarCraft 2* inizia 4 anni dopo gli eventi di *Brood War*, con Kerrigan ancora in un ruolo di primaria importanza. Proprio per questo continuano le insistenti voci di corridoio che parlano di una specie nuova alla sue dipendenze. La gente di Kerrigan comunque, che sia giocabile o meno, sta continuando gli esperimenti genetici su Protoss e Zerg, con i Terran sempre pronti a mostrare le loro tendenze omicide. Gli addetti ai full motion video devono essere stati comunque avvertiti con largo anticipo, considerando che l'annuncio è stato accompagnato da uno splendido filmato che mostrava la trama appena descritta.



L'abilità Blink dei Protoss trasforma la squadra in terribili predatori capaci di comparire dal nulla, attaccare, portare scompiglio e svanire altrettanto rapidamente. Sulla carta potrà anche essere divertente, ma è un'abilità che va bilanciata alla perfezione

La presentazione di un prodotto è tutto. Anche la posizione che si occupa all'interno dell'industria dei videogiochi è tutto. Proprio per questo, se si è una delle menti più influenti della Blizzard, Rob Pardo, per essere precisi, si può tranquillamente presentare un evento orientato verso il mercato coreano con le parole "Differenziazione secondo l'abilità dei giocatori".

E questa è la verità: l'RTS più giocato di sempre è un titolo del tutto coreano. Come *StarCraft* sia diventato sport nazionale in Corea è da ricercarsi in molti fattori. Uno è la grande depressione economica degli anni Novanta, che ha costretto una generazione già provata a dover scegliere il divertimento elettronico economico (la banda larga, in Corea, si trovava infatti quasi esclusivamente nei Baangs, gli internet cafè del luogo). Ma potete anche scegliere come fattore la profondità praticamente infinita di *StarCraft*.

Non importa quanto siate bravi a giocare: ci sarà sempre qualcuno pronto a fare quel pochino più di voi sufficiente per farlo essere *indubbiamente* migliore di voi. I ciber-atleti coreani giocano 13 ore al giorno, senza pause, fino ad arrivare a 5 clic al secondo prendendo decisioni a velocità disumana. Recentemente siamo stati invitati a una due giorni di presentazione di *StarCraft*, al Seoul Olympic Park, con 10.000 facce sorridenti che ci aspettavano. Stavano tutti per affrontare una nuova sfida.

StarCraft 2 è un RTS dei più classici, che non vanta grandi stravolgimenti rispetto alla precedente versione e non conta su salti tecnici impressionanti o caratteristiche rivoluzionarie come lo zoom di *Supreme Commander* o l'incredibile motore fisico di *Company of Heroes*. Semplicemente, è uno strategico zeppo di combattimenti, tattica e un mucchio di nuove unità. Prendete la nuova abilità dei Protoss, ad esempio, il Blink. Per i giocatori normali significa avere una scorciatoia rapida per poter superare velocemente zone della mappa altrimenti inaccessibili. Nelle mani di un professionista di *StarCraft* significa poter battere facilmente l'avversario.

L'abilità Blink permette di fatto il teletrasporto di un gruppo di dieci o più elementi, con qualsiasi unità che può essere teletrasportata indipendentemente, apparendo e scomparendo in maniera rapida all'interno di uno stretto cerchio sulla mappa. Questo permette alle truppe di uscire dalla portata dei nemici che possono colpirvi solo da breve distanza. Un'opzione del genere risulta devastante contro la razza Zerg, che non avrà la minima possibilità di graffiarvi con i propri artigli e, ogni volta che avrà l'occasione di colpirvi, vi vedrà teletrasportare con una semplicità disarmante.

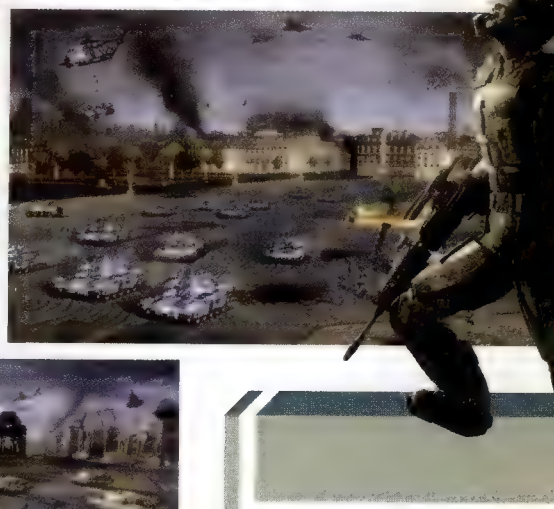
Quasi tutte le unità sembrano avere le stesse caratteristiche, comunque: dal galleggiante Warp Ray che aumenta pesantemente il danno inflitto in base alla crescente distanza del nemico al Phase Prism, una piattaforma mobile di energia che può richiamare un'intera armata dal nulla in qualsiasi punto della mappa. Lo abbiamo già detto e lo ripetiamo: questo è un gioco fatto per i coreani. Blizzard non fa sconti.

Pardo ha tracciato la sua linea filosofica con queste parole: "Stiamo producendo l'RTS numero uno per un'esperienza di gioco competitiva", aggiungendo poi che "la commercializzazione avverrà quando il gioco sarà pronto". Blizzard. Non cambieranno mai... per fortuna.

Una delle novità più controverse di *StarCraft 2* sono le super unità: ogni fazione avrà una super arma capace di provocare un danno impressionante. Nel caso del Planet Cracker dei Protoss, preparatevi a una impressionante pioggia di laser

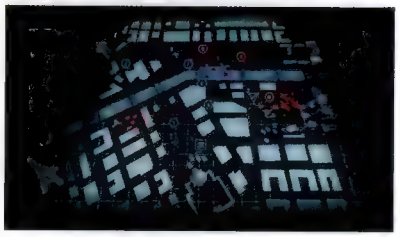
È probabile che combattere in locazioni riconoscibili come Parigi, possa dare fastidio a qualcuno. Solitamente siamo abituati ad affrontare città europee alla fine degli anni 40, i titoli di guerra moderni in genere si sviluppano distanti da casa

È ancora oscuro il modo in cui verranno ripartite le unità militari delle tre fazioni di Endwar. Se pensate che la base spaziale americana possa dare un minimo di vantaggio, dovete sapere che un errore nel bilanciamento funziona raramente all'interno di un RTS



Tom Clancy's EndWar

L'azione pura si trasforma in strategia militare nel nuovo franchise firmato Clancy



La mappa strategica sembra ancor più dettagliata di quelle dei *Ghost Recon*; innovativa in un FPS a squadre, aggiunge ulteriore chiarezza nell'RTS, che già di suo offre tradizionalmente una visuale top-down

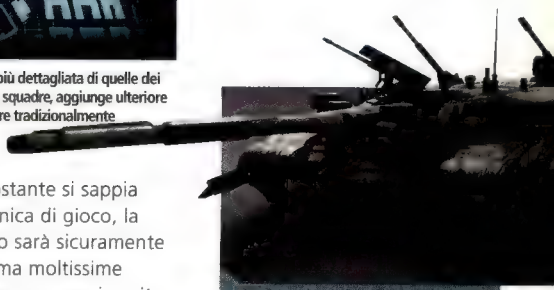
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT SHANGHAI**
ORIGINE: **CINA**
USCITA: **2008**

Il nome di Tom Clancy è da sempre legato a sceneggiature ricche di intrighi politici e conflitti bellici mai troppo distanti dalla realtà, tanto da risultare quasi profetici. Il nuovo franchise di Clancy invece parte controcorrente e vola alto con la fantasia, ipotizzando una Madre Russia decisa a destabilizzare la pace mondiale, attaccando l'Ucraina e bruciandone i pozzi di petrolio. A questa mossa risponderanno puntuali come sempre gli americani con il lancio di un satellite chiamato Freedom Star, capace di spedire Marine in ogni parte del globo in una manciata di ore. Il conflitto, comunque, non si limiterà al classico "americani contro russi", ma si espanderà a tutto il mondo, portando tre enormi blocchi, Europa, America e Russia, a lottare per il dominio del mondo. Forse la mancanza dei cinesi ha qualcosa a che vedere con la location di sviluppo di *Endwar*, ovverosia gli studios di Shanghai di Ubisoft, ma questo non ci è dato saperlo. Quello che sappiamo, invece, è che la sceneggiatura scritta da Clancy utilizza intelligentemente le tensioni politiche attuali, estremizzandole, gettando nel calderone pozzi di petrolio, terrorismo e una Russia che torna a vestire la parte della cattiva, aiutata anche da avvenimenti che hanno scosso il mondo (reale) come l'assassinio di Alexander Litvinenko.

Non è ancora chiaro se gli eventi di *Endwar* avranno qualcosa da spartire con le altre serie di Tom Clancy, ma dagli screenshot visionati l'equipaggiamento e le armi dei soldati sono quasi le stesse viste in *Ghost Recon*. Oltre le evidenti similitudini, comunque, *Tom Clancy's Endwar* sarà profondamente diverso, e non solo per la sua natura di RTS. Nonostante si sappia molto poco della meccanica di gioco, la base del sistema di gioco sarà sicuramente quella del classico RTS, ma moltissime caratteristiche innovative verranno inserite, una su tutte i comandi vocali. Mentre il riconoscimento vocale è stato a lungo l'ambizione maggiore di Michael de Plater, Lead Developer di *Endwar*, la sua implementazione nei giochi di Clancy non è mai stata funzionale e precisa come l'aveva immaginata.

Maggiori informazioni sul gioco comunque arriveranno a breve, sperando che venga svelato qualcosa sul multiplayer che promette una battaglia praticamente permanente fra le tre fazioni, un po' come si è visto in *Planetside*. Nonostante la data d'uscita sia ancora lontana, i primi segnali sono positivi, a partire dal pedigree del team che ci sta lavorando, sino allo sviluppo esclusivo per console che dovrebbe eliminare così i fastidiosi problemi di porting che si verificano spesso in titoli del genere.

Questo primo assaggio della mappa in stile Risiko, fa intendere come alcuni paesi si tengano lontani dal conflitto. Ad esempio il Medio Oriente o l'Asia si guardano bene dall'entrare nel vivo della Terza Guerra Mondiale



La guerra dei mondi

Tom Clancy è una figura unica nel mondo dei videogiochi. Non esiste altro autore con lo stesso successo né con così tanti brand all'attivo. L'unico nome paragonabile è quello di Clive Barker, che vanta però solo tre titoli al suo attivo: *Jericho*, il quarto, è in arrivo. Clancy è assolutamente a un altro livello, e con *Endwar* raggiunge quota 23, senza contare le espansioni e le versioni alternative per le differenti piattaforme di gioco. Nonostante il suo genere sia prettamente limitato agli shooter, potrà Clancy espandere il suo dominio anche agli strategici? Probabilmente, anche se è difficile prevedere un seguito per un titolo come *Endwar*.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **TBA**

Beautiful Katamari

Il Re del Cosmo si sta facendo sempre più bello e noi, umili servitori, siamo qui per obbedire

La meccanica di rotolare e collezionare oggetti resta divertente come sempre, ma vedere *Katamari* in HD fa davvero impressione

Il concetto e lo sviluppo di *Katamari* dovevano essere una semplice (semplice solo perché si parla del Giappone) tesi universitaria di Keita Takahashi, introverso artista bohémien con la passione per i videogiochi. Il successo è stato invece pazzesco, tanto da creare un franchise mondiale. Adesso Namco, perso il creatore originale, è costretta ad affrontare una sfida difficilissima: continuare su questa strada senza fallire. Al già complesso ruolo di mantenere lo stesso carisma e lo stesso stile unico che lo contraddistingue, la missione di *Beautiful Katamari* si fa ancora più ardua se si pensa al salto di piattaforma, che abbraccia finalmente la nuova generazione di console.

Il cuore del gioco non cambierà di una virgola, come i controlli, e sarà compito del salto nella next gen fare la differenza. Naturalmente non si parla di grafica realistica: lo stile da fumetto e la verve di stampo nipponico resteranno invariati, ma sarà l'ambiente di gioco a contenere più oggetti di tutte le forme e dimensioni immaginabili. Per dare un'idea, il Katamari potrà raggiungere dimensioni gargantuesche e si parla addirittura di 10.000 Km di diametro. Pazzesco.

Oltre al carismatico principe, troveremo inoltre 50 personaggi giocabili da selezionare a piacimento. Questa volta la loro scelta comporterà una piccola variante nel gameplay, mentre rimane inalterato il sistema per la personalizzazione del vostro minuscolo protagonista. Non mancheranno extra da scaricare online e la possibilità di mostrare il proprio personaggio agli altri utenti. Le altre modalità per il gioco in rete non sono state svelate, con il versus e la cooperazione che, per ora, restano semplicemente voci di corridoio.

La più grande sorpresa di *Beautiful Katamari*, comunque, è la versione 360: Namco ha espressamente detto di voler portare il proprio titolo a "tutti i fan che non hanno una PS3", rimarcando che verranno sviluppati due sistemi di controllo diversi per le rispettive console, con un occhio di riguardo al giroscopio Sony.

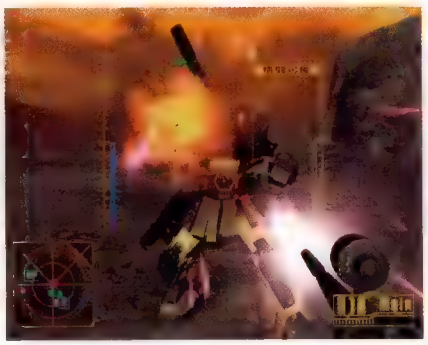
Rimanendo in tema di sensori di movimento, la notizia più bella è la conferma di quella che era solo una voce di corridoio: *Beautiful Katamari* è in sviluppo anche per Wii.

FORMATO: **Wii, 360, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **26 LUGLIO (GIAPPONE), TBA (USA, EU)**

Mobile Suit Gundam MS Sensen 0079

Sei arrivato con quel coso? Hai più coraggio di quanto credessi

I titoli della serie *Gundam*, in Giappone, sono sempre accolti con grande interesse. La cura nei controlli che decantano i programmatori potrebbe rendere questo *Sensen 0079* appetibile anche in Occidente



Gundam è lo Star Wars giapponese. È ormai abitudine vederlo nelle line-up di lancio di qualsiasi console presente sul mercato: è successo con un'uscita lampo per PS3 dove ha deluso le aspettative e ha avuto analogo destino su 360, dove non aveva assolutamente impressionato. Scontata quindi la versione Wii, che arriva puntuale con *MS Sensen 0079*, anche se in realtà una sorpresa c'è: la data d'uscita è prevista per luglio.

Gundam per Wii sarà un FPS che ci porterà all'interno del cockpit di un mech e i controlli sfrutteranno l'ormai perfetto Nunchuk. La pressione del tasto C sarà utile per mirare i bersagli, mentre con il tasto Z si potrà correre o saltare. Il divertimento arriva invece quando si parla di Wiimote, dedicato al fuoco di precisione e al movimento della spada laser nei combattimenti ravvicinati. Le armi utilizzate con più frequenza saranno disponibili direttamente sul D-pad per una scelta rapida. Nel tentativo di aggiungere una maggiore componente tattica, il danno inflitto ai nemici sarà localizzato come accadeva in *Target in Sight*, mentre il vostro personaggio, New Type, avrà di certo abilità speciali.

Qualsiasi pericolo imminente verrà mostrato con un'animazione su schermo, che lascerà il tempo di schivare il colpo con un sistema simile ai QuickTime Event di *Shenmue* o *God of War*, che si tradurranno in una scena predefinita una volta spostato il Wiimote nella direzione richiesta. Per chi cerca ancora di capire qualcosa nell'immenso universo di *Gundam*, la trama di *MS Sensen 0079* segue quella originale di One Year War e vedrà la comparsa di molti eroi provenienti da varie serie, fra cui la trilogia per Saturn *Blue Destiny*.

Gli scontri a fuoco sono sicuramente stati semplici da gestire, per gli sviluppatori, ma i combattimenti con la spada saranno il vero banco di prova

Per quel che riguarda le differenti modalità di gioco, Ace Pilot ci permetterà di vivere alcune delle sequenze più famose della serie, mentre sono confermate il VS, il Survival, la Combination e la Gallery, oltre naturalmente alla campagna principale in single player.

Sarà possibile inoltre personalizzare il proprio Mobile Suit partendo dalla base e giocando con alcune combinazioni di colori che interessano le cromie principali, il fucile, il corpo del Mech e la spada laser. In Giappone, dopotutto, "potente alleata la Forza è".

Il sistema di combattimento consente di concatenare combo con estrema soddisfazione: il tempismo regala moltiplicatori del danno necessari a sconfiggere i nemici più strambi del gioco. Affrontare rane e altri animali mannari è lavoro di routine per Neku

Subarashiki Kono Sekai

Per quanto pieno di morte e malvagità, questo mondo di Square sembra davvero meraviglioso

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **27 LUGLIO (GIAPPONE), TBA (USA, EU)**

Il director Tatsuya Kando ha esplicitamente dichiarato di stare realizzando "un gioco adulto sul tema della crescita," e ha forse trovato la perfetta rappresentazione del disagio adolescenziale nei poteri di Neku. I temi più oscuri che, come suggerito dal trailer, stanno dietro al dominio degli Shinigami e al dovere di Neku di proteggere la propria casa, offrono un ampio spettro di possibilità per una storia "di passaggio all'età adulta".

Potrebbe però essere l'ambientazione realistica a dargli l'autenticità necessaria a rapire il pubblico giovane: gli ambienti sono permeati di raffigurazioni virtuali di negozi, strade e punti di riferimento della vera Shibuya. La risposta di Kando alla domanda sulla scelta dell'ambientazione e sul perché di una riproduzione così fedele è più che logica: "Perché è là che i ragazzi si ritrovano nella realtà, e volevamo che la riconoscessero".

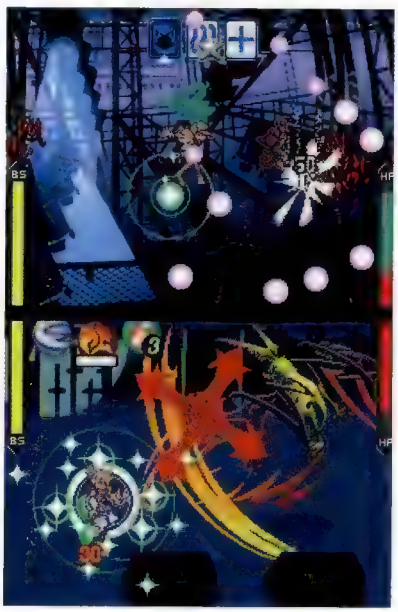
Il gioco un tempo provvisoriamente intitolato *It's a Wonderful World* era disponibile in prova al party Square Enix, e sembra proprio che sarà una delle attrazioni della calda estate del DS. Questo GdR d'azione ha per protagonista un ragazzo di nome Neku, dotato di poteri mentali e sempre accompagnato da uno dei suoi quattro amici. Svegliatosi in una Shibuya affatto familiare, Neku dovrà iniziare a capire cosa sia cambiato e verrà scaraventato nel "Death's Game".

Neku sarà obbligato a partecipare a questa creazione della malvagia organizzazione degli Shinigami, che ha preso il controllo di Shibuya, e dovrà fare in modo di vincere il gioco entro sette giorni se non vorrà essere cancellato dall'esistenza. Scenario e personaggi sembrano richiamare in più di un aspetto *Jet Set Radio*, dal look cel-shading alla soundtrack J-pop, arrivando fino all'hobby di Neku, i graffiti, e alle ali stilizzate nero-viola degli Shinigami.

I poteri di Neku gli permettono di leggere i pensieri degli individui nella folla che riempie le strade e trovare dunque il "Noise", che sarà necessario per risolvere i puzzle che il Death's Game impone. Utilizzando questi poteri, lo schermo diventa monocromatico e mostra i punti di interesse. Neku può anche apprendere pensieri da trapiantare nelle teste degli altri per influenzarne le azioni. L'elemento più presente nella demo, comunque, era il combattimento, ed è in questo che *Subarashiki kono Sekai* si distingue dalla massa.

Ciò che salta all'occhio e che, si spera, condizionerà anche il design dei prossimi titoli action per DS, è l'ampio uso di entrambi gli schermi: niente monopolio del display superiore mentre il touch screen viene occupato da un'inutile mappa o da una rimediata pulsantiera per gli attacchi speciali. I combattimenti si svolgono su entrambi gli schermi e fanno uso, rispettivamente, dello stilo e del D-pad. Neku e i suoi affrontano schiere di mostri bizzarri, da canguri boxeur a pinguini isterici. Tentare di concentrarsi su entrambi gli schermi, densi peraltro di dettagli, può confondere, ma basta poco per sintonizzarsi sui vari rimandi progettati per indirizzare lo sguardo e cominciare gli attacchi combinati che rimbalzano l'energia tra i personaggi, muovendoli contemporaneamente per schivare i colpi nemici. Si possono eseguire attacchi fisici o telecinetici, ma passare rapidamente dall'uno all'altro (sbalzando all'indietro un nemico con la telecinesi e poi teletrasportandosi per stampargli un pugno sulla nuca) farà piazza pulita degli avversari più velocemente. L'uso del touch screen varia a seconda di quale spilla, tra le oltre 300 presenti, sarà equipaggiata su Neku (che comunque può portarne fino a sei), e spazia dal toccare un nemico per incenerirlo con una palla di fuoco al "tagliare" avanti e indietro lo schermo per eseguire una doppia bracciata. Raggiungere il giusto ritmo di attacchi e schivate, comunque, è sorprendentemente difficile, e *Subarashiki kono Sekai* si preannuncia dunque come una discreta sfida.

La localizzazione del gioco non è stata confermata, ma le voci provenienti da Square Enix implicano quantomeno l'inevitabilità di un'uscita statunitense, per quanto non sotto il nome di *It's a Wonderful World*, scartato per problemi di copyright. Una cosa è certa: si tratta di un esperimento differente da quelli già visti su DS e potrebbe offrire un'esperienza di gioco davvero intrigante.



Salute e potere d'attacco dei due personaggi sono interconnessi; imparare a concatenare gli attacchi richiede una difesa attenta tanto quanto le mosse offensive più mozzafiato

L'uso di entrambi gli schermi influenza anche gli intermezzi, mostrati in quel che potremmo chiamare "schermo a grattacielo". Il gioco ha tutto il fascino suggerito dalla grafica, e la palette brillante non perde mai in qualità

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **GRIN**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **GIUGNO**

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

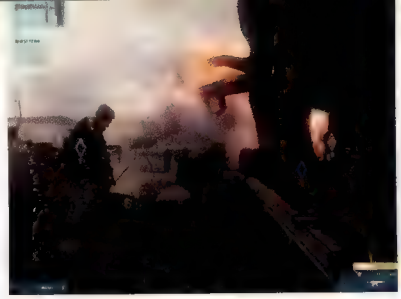
Una riedizione su PC che promette di non scatenare déjà vu

Sbirciare quando si è in copertura non attiva la terza persona: ci si può solo sporgere, mettendo la testa sulla linea di fuoco nemica ma ottenendo una buona visuale dei bersagli

È impossibile non avvertire una punta di scetticismo quando GRIN sostiene di aver ripensato *GRAW 2* per il PC. Sfortunatamente per lo sviluppatore, l'uso comune del termine "ripensare" sembra essere quello di un eufemismo che maschera una completa mancanza di immaginazione. Un pregiudizio da superare, almeno in questo caso. GRIN, infatti, diceva il vero.

GRAW 2 PC segue, più o meno, la trama della versione console e utilizza alcune delle stesse clip audio e video nella struttura delle missioni. L'esecuzione di queste, però, è cosa a sé, grazie a livelli completamente nuovi che tradiscono l'ambizione di realizzare un titolo più hardcore per gli utenti PC. Le introduzioni alle missioni avvengono tramite un briefing dettagliato piuttosto che per mezzo delle cinematografiche trasvolate in elicottero che sono la firma di *GRAW* su console. Anche i modelli delle armi sono stati ridisegnati da zero.

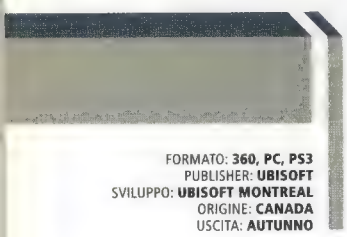
E le differenze non si fermano alla superficie: anche a livello di gameplay sono stati apportati cambiamenti significativi. Il gioco è ora interamente in prima persona, le opzioni di copertura sono state sfoltite e le funzioni di



Sulla scia del primo *GRAW*, l'edizione PC si gioca in prima persona. Pur aumentando il coinvolgimento, ciò comporta l'impossibilità di ammirare una schiena ben renderizzata

alcune strutture risultano alterate: l'UAV, i comandi di squadra e il cross-com funzionano in modo diverso, così da impiegare meglio il sistema di controllo via tastiera.

Pur essendo positivo che Ubisoft abbia voluto adattare il gameplay del gioco in base alla nuova piattaforma di riferimento (il PC), è un vero peccato che il titolo identico alle precedenti versioni possa confondere i potenziali compratori su ciò che il gioco contiene effettivamente. Come risultato, purtroppo, l'intelligente offerta differenziata di GRIN rischierà di non ricevere tutta l'attenzione che merita.



Assassin's Creed

Ubisoft ci tenta con altri assaggi del suo straordinario action adventure

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **AUTUNNO**

Per quanto poco sia stato mostrato di questo titolo dallo scorso settembre, *Assassin's Creed* è rimasto in cima alle liste dei giochi più attesi. E finalmente, grazie a una demo hands-on prevista per luglio, la macchina dell'hype si sta lentamente rimettendo in moto, la sua odiosa pigrizia a concreto riconoscimento di quanto siano state eccezionalmente buone le prime impressioni sul gioco e, come risultato, di quanto poco basti per stimolare l'appetito.

Tutto ciò che Ubisoft ha sventolato davanti alla stampa durante la recente press conference a Parigi è stato un patinato video in cui venivano mostrate le proprietà acrobatiche del protagonista, l'assassino Altair, mentre cerca le sue prede scalando muri, volteggiando tra i tetti, mischiandosi alla folla, attaccando e schivando come un elegante schermidore.

Il filmato è riuscito nell'intento di generare un entusiasmo soverchiante per il titolo, ma rimane difficile giudicare quanti progressi abbia fatto il gioco dalla sua ultima apparizione. La producer Jade Raymond (un'attrazione in sé,

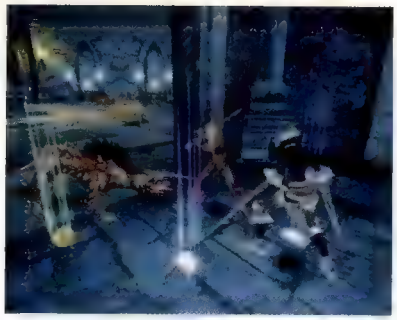
***Assassin's Creed* impiega una tecnologia che rende ogni sporgenza un possibile appiglio, permettendo ad Altair di scalare agilmente la maggior parte degli scenari e generando momenti suggestivi e scenografici come questo**

Altair e il clan non sono affiliati né ai Crociati né ai Saraceni: i loro bersagli sono solo coloro che si approfittano della guerra, perpetuandola

fidatevi) ha comunque rassicurato sul fatto che lo sviluppo procede a ritmo sostenuto: le città della Terra Santa del dodicesimo secolo, riprodotte splendidamente, sono diventate quindici volte più grandi di quanto visto in precedenza.

Si viene inoltre a conoscenza di quanto sia vasta e dettagliata l'area che collega le città e di quanto liberamente sia esplorabile, con le sue sub-quest che influenzano le probabilità di successo degli obiettivi principali; i compagni di Altair lo assisteranno bloccando gli inseguitori o aiutandolo ad avvicinarsi ai bersagli.

La promessa di un colpo di scena che porterà il plot fino ai giorni nostri suggerisce che l'ambizione del titolo non si fermerà agli ambienti aperti e alla non linearità: l'equilibrio tra azione e narrazione sembra garantire ad *Assassin's Creed* un posto tra i titoli clou di questa generazione.



Delle shortcut ben integrate nel gioco vi permetteranno di passare rapidamente da un individuo all'intero party

Sword of the New World

IMC Games vuole portare i MMORPG coreani sui lidi occidentali. Riuscirà a convincere gli scettici?

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **K2 NETWORK/ELEPHANT**
SVILUPPO: **IMC GAMES**
ORIGINE: **COREA**
USCITA: **ESTATE**

È satto, si tratta di un altro MMORPG. E oltretutto uno dalla Corea, la terra dove i giocatori non si aspettano dal genere ne una trama ne un tutorial. Ma non andate subito via: *Sword of the New World* cela i suoi punti di forza nell'accessibilità, nella velocità dei movimenti e nel sistema di combattimento, implementando diverse caratteristiche per ovviare ai maggiori difetti del genere. Eppure non vedremo orchi né nani. La prima e più sbandierata innovazione è che controllerete sempre un party di tre personaggi: non dovrete più aspettare un muscoloso guerriero o un potente mago prima di entrare in un dungeon, per poi disperarvi quando vi abbandoneranno durante lo scontro con un boss. Semplicemente, dovrete scegliere di portare con voi alcuni tra gli oltre 32 personaggi che potrete tenere nella vostra base. Ci sono cinque classi diverse, differenziate ovviamente per abilità e statistiche, oltre che per armi e armature.

Si renderanno utili per varie modalità player-versus-player che spaziano da quella family-vs-family (i vostri personaggi fanno parte di una famiglia e così ne condividono il cognome) fino a quella faction-vs-faction. Più di 150 location garantiscono lunghi viaggi a chi vuole dedicarsi all'avventura, mentre gli effetti grafici, dai raggi solari che si riflettono sui fossati alla cura per le pareti in mattoni, rendono questo gioco veramente splendido. *Sword of the New World* non promette l'inizio di una nuova era per i MMORPG, ma col suo stile elegante e la sua interfaccia di gioco potrebbe ugualmente regalare emozioni e divertimento.

A livello grafico, l'intero gioco è incredibilmente dettagliato e completamente scalabile. Lo stile, un po' barocco, è di grande impatto visivo

GrimGrimoire

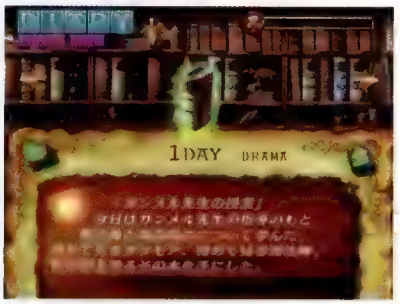
Vanilla Ware prova a coniugare GdR e RTS, ma l'esperimento è lontano dal successo

FORMATO: **PS2**
PUBLISHER: **NIPPON ICHI**
SVILUPPO: **VANILLA WARE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2007**

Anche quando Nippon Ichi ricopre solo il ruolo di publisher, vi è ancora una marcata influenza nei progetti dei quali si occupa. Questo strategico in tempo reale di Vanilla Ware presenta alcune impronte da GdR in 2D, superando i vecchi titoli NI con una presentazione che va oltre la semplice gradevolezza per puntare verso qualcosa di più artistico. Il team ha solo due giochi alle spalle (insieme a *Odin Sphere*, prodotto da Atlus), eppure ha già iniziato a mostrare di cosa è capace. Le scene d'intermezzo, composte da brevi spezzoni, puntano fortemente su suggestioni di tipo testuale, con i riquadri delle battute che salgono e scendono mentre i fondali offrono solo alcuni movimenti di parallasse quando la telecamera si sposta tra i diversi interlocutori.

Anche i menu presentano un colore e una vivacità quasi magnetici. Una volta sceso sul campo del gameplay, però, *GrimGrimoire* non dà quella spinta innovativa al genere che, ad esempio, seppe dare *Disgaea*. I giocatori cominciano ogni battaglia (ambientata sui piani di una piccola torre) ordinando alle truppe di estrarre mana dalle pietre runiche, che possono sfruttare per creare diverse altre unità. Queste vengono poi utilizzate per le loro abilità di attacco, difesa o supporto e, ordinando loro di vagare per la mappa, vanno in cerca delle basi nemiche oppure difendono il forte alleato quando è sotto attacco. Nonostante esistano diverse tipologie di mana, che dettano quali unità possono essere create, l'esperienza strategica non è così profonda da saper attrarre i giocatori abituali di RTS. Più che altro, sembra di trovarsi di fronte a un interessante esperimento ancora molto lontano dall'ottenere i risultati sperati.

Ciascuna delle quattro categorie di mana offre unità specifiche, dando una maggiore varietà al titolo, con scenari che spesso richiedono l'uso di abilità particolari



Gli scenari completati possono essere rigiocati; inoltre includeranno delle prove bonus come nuova opzione selezionabile

POWER
A
CHI OSA VINCE
Wii

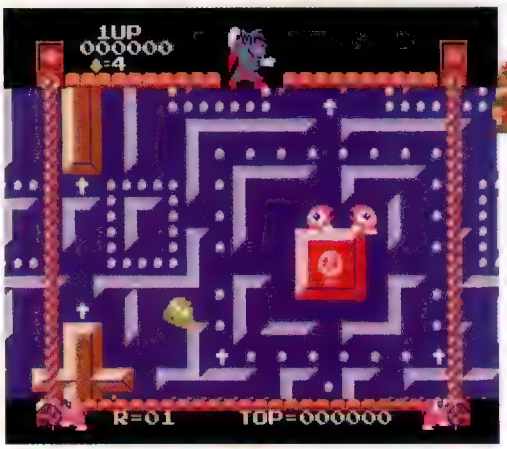
La sua storia racconta di 25 anni di rischi, eppure Nintendo è la compagnia più redditizia dell'intera industria. Come ci riesce?

Il vero marchio di fabbrica Nintendo non è il Sigillo di Qualità, i baffi di Mario o il sorriso a trentadue denti di Miyamoto: sin dal lancio del NES, è sempre stato lo yen. L'unica irremovibile costante della produzione Nintendo, ormai arrivata al quarto di secolo, è il profitto. Nella decade successiva al lancio della prima console della società, la sua quota di mercato raggiungeva il 90 per cento, e i profitti salirono fino a far produrre a David Sheff, autore di Game Over, la famosa stima secondo cui Nintendo guadagnava 2 milioni di dollari per ogni impiegato. Nel 1993, quando la crisi abbassò i profitti a un pur notevole 23 per cento, The Economist si preoccupò abbastanza da pubblicare un editoriale in cui si chiedeva se non fosse l'inizio della fine. Oggi come oggi, sembra una paura ridicola: Sony o Microsoft, che sopportano perdite di milioni di dollari, farebbero salti di gioia se riuscissero a intascare il 23 per cento delle entrate. Né lo status di gallina dalle uova d'oro di Nintendo si è svalutato. I rapporti finanziari dell'ultimo anno mostrano una crescita dei profitti del 77 per cento: 600 milioni di dollari su un totale di 8 miliardi.

C'è però un altro trend che ha percorso la carriera videoludica di Nintendo e che va nella direzione opposta. Dopo il colpo da 60 milioni di unità vendute del NES, le vendite hardware di Nintendo sono andate scendendo di generazione in generazione: lo SNES si è fermato a 50 milioni, il N64 a 30, e il GameCube è arrivato addirittura a soli 20 milioni. Anche il campione GBA è riuscito, finora, a raggiungere solo i due terzi dei 120 milioni del Game Boy originale. Le vendite software sono sullo stesso tenore: i 40 milioni di copie di *Super Mario Bros.* sono scese a 20 per *Super Mario World*, poi a 12 per *Super Mario 64* e infine a soli 6 per *Super Mario Sunshine*. Nintendo ha certamente trovato un modo per mantenere in pista i propri affari (specie grazie alla semplicissima tattica di vendere l'hardware in guadagno anziché in perdita), ma non c'è da nascondere che il collasso sarebbe arrivato ben presto, se il trend fosse continuato.

E poi arrivò il DS: non c'è bisogno di dimostrare ulteriormente il suo fenomenale successo in Giappone.

I titoli DS più venduti (*New Super Mario Bros.*, *Animal Crossing Wild World* e *More Brain Training*) hanno superato senza difficoltà le hit classiche, e sono più popolari di *Tetris*, di *Final Fantasy* e persino di *Dragon Quest*. Solo *Pokémon* ha ulteriormente bissato questa follia. Pur avendo già piazzato 17 milioni di DS nel solo Giappone, Nintendo vende ancora 150.000 unità a settimana, più di tutti gli altri sistemi sommati assieme e 20 volte più di un'affaticata PS3 (e potete rendervene conto leggendo ogni mese la nostra rubrica Hot cakes, nelle news). Nel resto del mondo la console è leggermente meno fenomenale, ma resta comunque uno dei più grandi successi della storia: ad



Nintendo ha ancora la reputazione di produrre giochi infantili e all'acqua di rose, ma non sono mancate anomalie, come *Devil World* per NES (sinistra) e il sanguinario e sessuomane *Animal Leader* (sopra)

aprile, negli USA, è riuscita a superare PS2, PSP e PS3. Con più di 40 milioni di unità già nelle mani dei consumatori e più di 200 milioni di giochi venduti, ha già catapultato le finanze di Nintendo verso un nuovo livello di opulenza.

E poi, ancora, arrivò il Wii, e di nuovo il suo successo fenomenale ha già fatto spandere litri di inchiostro. Impensabile ai tempi del suo debutto all'E3, quando la cosa più intelligente che Nintendo ha pensato di dire è stata che era spesso quanto tre custodie di DVD, ma anche all'aggiornamento durante l'ultimo E3, quando il pubblico ancora inciampava sul nome, che il Wii stia sorpassando senza sforzo 360 e PS3. La percentuale di crescita dell'hardware si avvicina molto di più alle vendite di PS2 e GBA, i fortini mainstream dell'attuale mondo videoludico. Il risultato, nonostante i costi dello sviluppo e del lancio di due console in due anni, è quell'impennata del 77 per cento nei profitti, con tutte le probabilità (se le vendite continueranno a questo livello) che Nintendo si riprenda il primo posto nel mercato delle home console, qualcosa che non si vedeva dai tempi dello SNES e che non accadeva con tale veemenza sin da quelli del NES.

Ma se il successo finale del Wii si trova ancora di fronte a grossi quesiti (riusciranno la qualità e la varietà del supporto software a migliorare rispetto ai deludenti standard attuali? I nuovi utenti della macchina si stancheranno delle sue novità in pochi mesi e la riporranno sullo scaffale?), quello iniziale ha già cambiato tutto per Nintendo. Accanto alla legge non scritta del mondo dei videogiochi secondo cui nessun produttore può dominare tre generazioni di seguito ce n'è un'altra: che le grandi compagnie non fanno mai grandi ritorni. Nonostante tutti gli sforzi per riqualificare e riciclare i loro nomi, società come Commodore e Atari non sono mai riuscite a riconquistare i loro giorni di gloria. Ma con la possibile eccezione della resurrezione di Activision dopo il quasi-collasso del 1992, Nintendo si erge solitaria nella riconquista del precedente dominio. Ed è un dominio su un mercato molto più ampio di quello che il NES aveva fatto suo.

Quali sono quindi le implicazioni di questa rinascita per Nintendo? È un ritorno alle origini o l'alba di una nuova era? Cosa spiega le acque piatte della compagnia, quando le vendite crollarono anche se i profitti sopravvissero? La compagnia ha sempre saputo come fare soldi e ha sempre saputo come realizzare grandi giochi, ma qual è l'alchimia che trasforma questi due elementi in una leadership globale iniziata col NES, mantenuta a lungo col Game Boy e nuovamente riuscita grazie alla visione dietro il DS e il Wii?

Semplicemente, se posta innanzi al declino, la risposta di Nintendo è sempre stata quella di rischiare, di innovare. Quando, dopo la Seconda Guerra Mondiale, il presidente Hiroshi Yamauchi capì che le carte da gioco stile occidentale che la compagnia produceva stavano perdendo attrattiva, egli riadattò tecnologia e approccio della società inaugurando un pionieristico sistema di plastificazione e ottenendo una licenza apprezzatissima per usare i personaggi Disney sulle carte Nintendo. Seguirono altri famosi esperimenti falliti, dalle porzioni di riso istantaneo ai love hotel, mentre Yamauchi tentava di salvaguardare Nintendo diversificando i suoi prodotti. Alla fine, però, probabilmente anche grazie all'accordo con Disney, una delle fasce d'età ebbe la meglio: i bambini. Nei primi anni del secolo, le carte Hanafuda create artigianalmente erano un prodotto rivolto agli adulti. Cinquant'anni dopo, Yamauchi vide che la forza della società stava in efficienti canali di distribuzione per un pubblico più giovane, e fu così che venne fissato il futuro di Nintendo: i giocattoli. Con il successo di esperimenti come la Ultra Hand (una pinza estendibile) e la Ultra Machine (un meccanismo per il

1983

INNOVAZIONE ●●●
È l'anno della promozione di Nintendo, che passa da lightgun e Game & Watch alla sua prima home console, il Famicom, che stabilirà i design delle successive e che verrà supportata per due decadi.

SOFTWARE ●●○
Donkey Kong porta Mario dalle sale giochi alle case di tutto il mondo con la sua prima avventura, e Nintendo inaugura l'impresa commerciale dell'idraulico con *Mario Bros.*, che diventerà una pietra angolare dell'azienda.

MERCATO ●○●
Il Famicom vende mezzo milione di unità in soli due mesi, lastricando il sentiero per la grossa crescita a seguire. Non è una performance stratosferica, ma il successo del NES costruisce di fatto il mercato delle console casalinghe in Giappone.

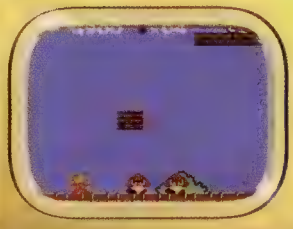
1984

INNOVAZIONE ●○●
Accanto alla già conosciuta tecnologia lightgun dello Zapper, Nintendo presenta al mondo il Famicom robot (chiamato R.O.B. negli USA), che enfatizza l'identità di home computer, più che di macchina da gioco, del Famicom.

SOFTWARE ●○●
I primi anni del NES sono pieni di cloni da arcade e di giochi semplici e di rappresentanza i cui nomi sono più che altro definizioni di genere o descrizioni esaustive, come *Golf*, *F1 Race*, *Pinball* e *Tennis* (sopra).

MERCATO ●○●
Le grosse vendite del Famicom in Giappone vengono interrotte da resoconti sul crash della console con determinati giochi. Il problema è ricondotto all'hardware e Yamauchi prende la decisione drastica, ma saggia, di ritirare tutte le unità.

1985

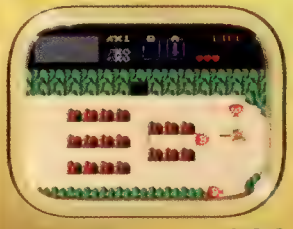


INNOVAZIONE ●○●
Con il consolidamento della posizione del Famicom in Giappone e i fiumi di denaro derivati dal successo del coin' op di *Donkey Kong*, Nintendo ridisegna lo chassis del Famicom per adattarlo al nuovo mercato e lo rinomina NES.

SOFTWARE ●●○
Mario è già una star, ma l'arrivo di *Super Mario Bros.* lo catapulta, insieme al NES, nelle fasce alte del mercato. Venduto in bundle con la console, è ancora oggi il gioco più venduto di tutti i tempi, con un totale di 40 milioni di copie.

MERCATO ●●○
Nonostante l'iniziale scetticismo degli USA nei confronti del NES, dovuto al recente e dolorosissimo crack del mercato, il Giappone ha abbracciato calorosamente il Famicom, acquistando 6,5 milioni di console in due anni a partire dal lancio.

1986

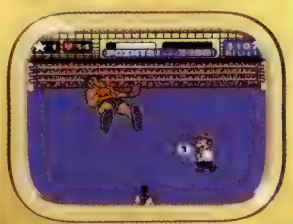


INNOVAZIONE ●●○
Nintendo compie il primo dei suoi balzi di fede producendo il Famicom Disk System. Meno costosi delle cartucce, oltre che riscrivibili, i dischi potevano essere inseriti nelle postazioni di download per scaricare giochi a prezzo scontato, almeno finché i publisher non si ribellarono.

SOFTWARE ●●○
Dopo quattro anni, il Famicom entra nella sua età dell'oro, ospitando franchise che sosterranno Nintendo per i tempi a venire come *Metroid* e *The Legend of Zelda*, che fa uso del Disk System per i salvataggi.

MERCATO ●●○
Con il tornare dell'entusiasmo per le console casalinghe negli USA, il NES inizia a vendere tanto quanto il Famicom in Giappone. Per la fine del 1986 Nintendo ha piazzato più di un milione di macchine, dominando così la scena videoludica statunitense.

1987

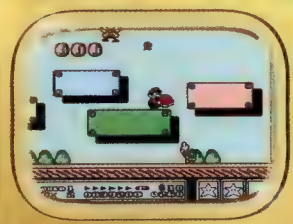


INNOVAZIONE ●●●
Eclissando il Disk System grazie alle cartucce con batteria tampone, la neonata Nintendo of America prende subito l'iniziativa annunciando il controller Hands Free, che permette ai giocatori disabili di giocare praticamente tutti i titoli NES esistenti.

SOFTWARE ●○●
Nintendo pubblica il sequel in side scrolling di *The Legend of Zelda* e si inimica i fan, ma ne guadagna di nuovi grazie all'arrivo di *Punch Out!!*, che negli USA ha un testimonial d'eccezione come Mike Tyson.

MERCATO ●●○
Le vendite del NES scalano la vetta dei quattro milioni, che se uniti a quelle del Famicom in Giappone portano la compagnia a una quota di mercato del 70 per cento vanificando gli sforzi della rivale Sega, il cui Master System, lanciato di recente, non riesce a decollare.

1988

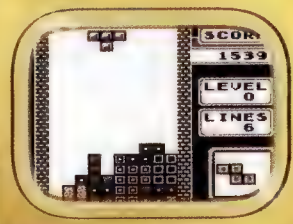


INNOVAZIONE ●●●
Poco prima che Konami ne intuisse il potenziale per umiliare ed estenuare i frequentatori di sale giochi, Nintendo lancia il proprio tappetino da ballo, chiamato Power Pad. Progettato per giochi di fitness, non si rivelerà un successo.

SOFTWARE ●●○
L'originale *Super Mario Bros.* avrà imbrogliato sulle vendite grazie al bundle con la console, ma *SMB3* raggiunge nuovi traguardi con la sola forza del franchise. In quest'anno vede la luce anche la serie *Famicom Wars* (ora Advance).

MERCATO ●●○
I giochi Tripla A fanno vivere al NES un altro anno da campione, con vendite che si assestano attorno ai sette milioni di unità. Pur se ormai vecchia di cinque anni, la macchina non conosce soste, e la sua produzione non sarà interrotta fino al 1995.

1989

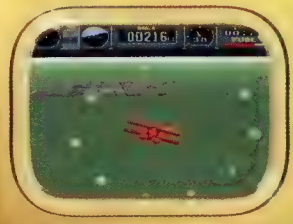


INNOVAZIONE ●●●
Gunpei Yokoi, che aveva aiutato a trasferire l'azienda nell'ambiente dei giocattoli con la Ultra Hand e nell'elettronica con la Beam Gun, lancia Nintendo nel mondo dei portatili con il Game Boy, che dominerà incontrastato l'ambiente handheld per decenni.

SOFTWARE ●●○
La storia dell'acquisizione dei diritti di *Tetris* da parte di Nintendo è una delle più note leggende del mondo dei videogiochi. Giunto a 30 milioni di copie vendute, spesso in bundle con la console, vale ogni centesimo speso da Nintendo per averlo.

MERCATO ●●○
Le vendite del NES negli USA continuano ad accelerare, raggiungendo i 10 milioni, e il Giappone si innamora immediatamente del Game Boy, acquistandone un milione di unità nel primo anno di vita. Le due macchine portano la quota di mercato [illegible] al 90 per cento.

1990

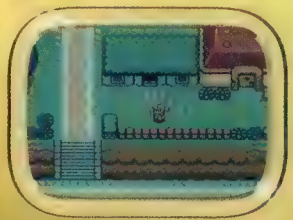


INNOVAZIONE ●●●
Persa la guerra degli 8-bit, i concorrenti di Nintendo si rivolgono alla nuova generazione, spingendo Nintendo a lanciare il Super Famicom per arginare la minaccia del Sega Mega Drive e del PC Engine/TurboGrafx-16.

SOFTWARE ●●○
Il Super Famicom necessita di un grande titolo di lancio per far capire alla clientela perché dovrebbe abbandonare l'ancor prospero NES. Il titolo in questione prende le forme di *Super Mario World*, che arriverà a vendere 20 milioni di copie.

MERCATO ●●○
Con il NES ancora nel fiore degli anni, la febbre da *Tetris* ad alimentare le vendite del Game Boy e la popolarità dello SNES giunta a un livello tale che si narra di piani della yakuza per dirottarne la distribuzione, Nintendo conquista il 90 per cento del mercato.

1991



INNOVAZIONE ●○●

Dopo anni di mercanteggiare dietro le quinte con Sony per lo sviluppo di un lettore CD-ROM per Super Famicom, Nintendo annuncia, a sorpresa, l'accordo con Philips. Seguiranno altri anni di furiosi alterchi.

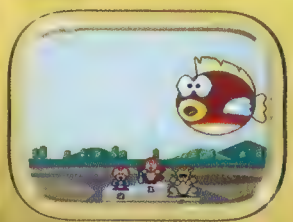
SOFTWARE ●●○

Lo SNES ospita una delle line-up software più forti di Nintendo, e i gioielli sono rapidi a venire. Esattamente un anno dopo l'arrivo di *SMW* fa la sua comparsa *A Link to the Past*, che cementa lo status di killer app di Zelda.

MERCATO ●○●

Sebbene lo SNES abbia goduto di un ampio successo al momento del lancio giapponese, e nonostante gli oltre otto milioni di Game Boy venduti, la forte concorrenza di Sega abbassa la quota di mercato di Nintendo al 70 per cento. Un declino notevole.

1992



INNOVAZIONE ●●●

Ancora invischiata nelle dispute sull'add-on a CD-ROM dello SNES, Nintendo annuncia il ritorno dell'accordo con Sony per la produzione di una macchina che supporterà giochi sia su cartuccia che su CD.

SOFTWARE ●●○

Il tocco magico di Nintendo non si esaurisce: *ALTTP* viene accolto estaticamente negli USA, *Mario Paint* ridisegna le aspettative dei giocatori nei confronti del software casalingo, e nasce la prima generazione di *Super Mario Kart*.

MERCATO ●●●

Nintendo emerge indenne da anni di accuse di cartello e azioni legali contro Atari e Tengen, ma il declino continua, nonostante le vendite totali dello SNES a quota 18 milioni, e abbassa la quota di mercato posseduta da Nintendo al 52 per cento.

1993

INNOVAZIONE ●●●

L'attenzione di Nintendo è presa dai progetti per il CD-ROM, e tocca al team inglese Argonaut avanzare la tecnologia dell'azienda grazie al chip Super FX, che migliora le capacità grafiche dello SNES.

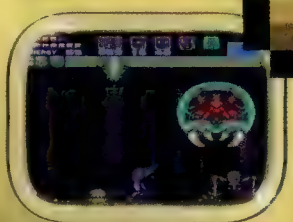
SOFTWARE ●○●

Il chip Super FX debutta con *Star Fox*, che va ad aggiungersi alla rosa dei franchise Nintendo, ma la sua uscita maschera un anno altrimenti smorto per la divisione software di Nintendo, che partorisce solo *Super Punch Out*.

MERCATO ●●●

L'amore della pop culture per Nintendo è sempre alto, come dimostra l'uscita del film dedicato a *Super Mario Bros.*, ma lo SNES fa fatica a tener testa al Mega Drive, lasciando a Nintendo solo la metà del mercato.

1994



INNOVAZIONE ●●●

Dopo aver abbandonato i progetti di una macchina a CD, Nintendo inizia a sviluppare una nuova console a cartucce, Project Reality, che diverrà poi il N64. Viene annunciato anche il Virtual Boy, già destinato al fallimento.

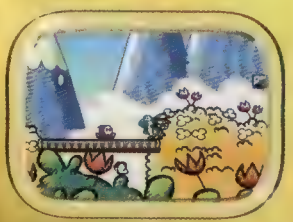
SOFTWARE ●●○

Ancora una volta sono i team inglesi a reggere la reputazione di Nintendo: Rare pubblica *Donkey Kong Country*, ma i team interni mantengono comunque l'iniziativa con *Super Metroid*, incredibile ancor oggi.

MERCATO ●○●

La battaglia delle console a 16-bit inizia a stabilizzarsi, con Nintendo che riguadagna il 57 per cento del mercato. Le vendite del Game Boy tengono, e alla fine dell'anno si chiudono su un totale di 40 milioni di unità a partire dal lancio di cinque anni prima.

1995



INNOVAZIONE ●○●

Capitalizzando astutamente l'enorme successo dello SNES, Nintendo annuncia il modem satellitare Satellaview, che permette ai giocatori di scaricare giochi, quiz e news. Continuerà a trasmettere fino al 2000.

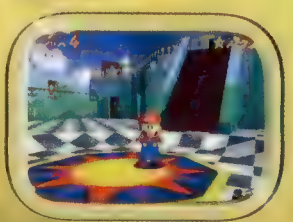
SOFTWARE ●●○

Tornata nella mischia, Nintendo pubblica *Yoshi's Island*, un seguito hardcore di *Super Mario World* il cui mondo di gioco anarchico e lo stile delle illustrazioni si guadagna dei fan fedeli, ma anche vendite poco edatanti che raggiungono i quattro milioni di copie.

MERCATO ●○●

La vita commerciale si fa difficile per Nintendo, con il fallimento del Virtual Boy sia in Giappone che negli USA (la produzione sarà interrotta l'anno successivo). Anche le vendite del Game Boy iniziano a scendere, nonostante la popolarità rimanga alta.

1996



INNOVAZIONE ●●●

Con la PlayStation a monopolizzare le prime pagine e a infrangere i record, Nintendo ripone la sua fiducia nella potenza di calcolo del N64. Lo stick analogico e le capacità 3D della macchina aprono le porte a una nuova era del game design.

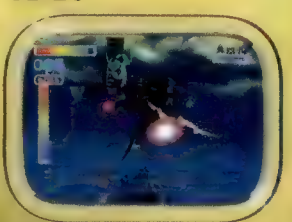
SOFTWARE ●●○

Assieme al N64 arriva il suo titolo di lancio, *Super Mario 64*, che cambia per sempre la concezione del movimento in ambienti 3D. È importante non tralasciare l'altra release chiave di quest'anno: *Pokémon Red/Green*.

MERCATO ●●○

Il N64 sembra inizialmente destinato a ripetere il successo dello SNES, vendendo quasi 500 000 unità nella settimana del lancio sia negli USA che in Giappone e stracciando tutti i record di vendite statunitensi. *Pokémon* alimenta la rinascita del Game Boy.

1997



INNOVAZIONE ●○●

Stabilita la sua entrata nella nuova generazione di console, Nintendo rivolge le sue attenzioni al Game Boy, lanciando la prima di molte revisioni sotto forma del Game Boy Pocket, dotato di uno schermo di qualità migliore.

SOFTWARE ●○●

Il titolo Nintendo di maggior pregio per il '97 è *Star Fox 64* (ovvero *Lylat Wars*), imbottito di vertiginosi ambienti 3D e di tracce audio straordinarie. Tuttavia i riflettori sono ampiamente rubati, in occidente, dall'arrivo del *GoldenEye* di Rare.

MERCATO ●○●

Nonostante l'ottima partenza, le vendite del N64 precipitano, e ben presto Nintendo annuncia cali di prezzo sia negli USA che in Giappone. Il Game Boy mostra comunque di essere in forma smagliante grazie al nuovo hardware e alla Pokémania dilagante.

1998

INNOVAZIONE ●●●

Ancora concentrata sul Game Boy, Nintendo annuncia il Game Boy Color, che migliora l'originale su quasi tutti i fronti, e insieme ad esso add-on creativi come i lungimiranti Game Boy Camera e Printer.

SOFTWARE ●●○

Il ritorno di Link in *Ocarina of Time* eclissa qualunque altra release, e resta per molti la massima espressione del parco titoli del N64. Eccellente nel gameplay e innovativo nell'uso della vibrazione e del sistema di controllo, merita tutto il plauso ricevuto.

MERCATO ●○●

Nonostante i costi del lancio di N64, Game Boy Pocket e Game Boy Color, i profitti di Nintendo sono alti e superano i 600 milioni di dollari, un risultato possibile in larga misura anche grazie allo sbarco dei Pokémon nel mercato a stelle e strisce.

Mario Paint per SNES (sopra) e la sfortunata suite *Mario Artist* (sotto) per 64DD sono esempi perfetti dei trascorsi di Nintendo nel settore non prettamente videoludico. Una nuova versione per DS non può essere così lontana. Vero, Nintendo?

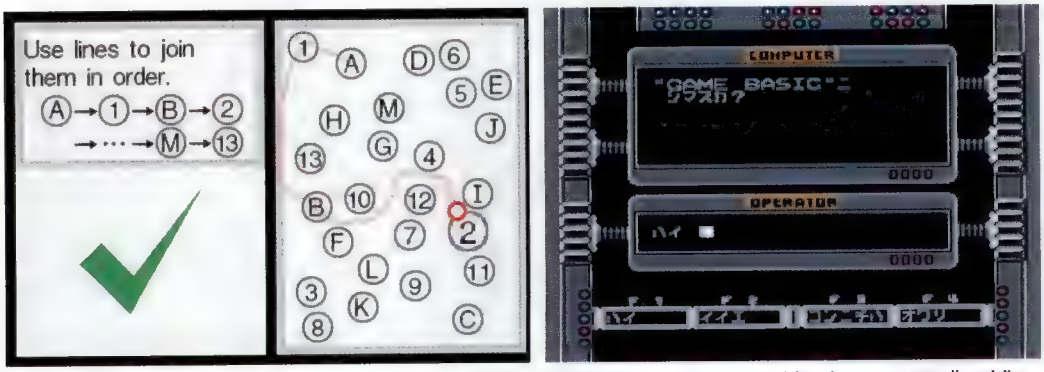
softball), creati dal giovane ingegnere Gunpei Yokoi, venne preparato il terreno per il nuovo, cruciale rischio di Nintendo: la creazione del primo giocattolo elettronico del Giappone, ovvero le lightgun della serie Kosenju.

Questi due fattori, l'innovazione e il fare leva sui bambini, sono rimasti al centro della filosofia di Nintendo. Miyamoto stesso è stato rapido a riconoscerli durante il suo discorso alla GDC sulle basi della sua visione creativa, citando i rischi e l'attenzione ai volti sorridenti del suo pubblico come elementi chiave del suo approccio. Assumere che Nintendo realizzi giochi per bambini farà ululare di frustrazione i fedeli fan ormai adulti, ma è un elemento fondamentale. E non lo contraddicono né l'esistenza di giochi realmente adulti come l'ottimo *Conker's Bad Fur Day* o lo straordinario capolavoro incompreso *Eternal Darkness*, né il fatto che il fascino delle migliori creazioni Nintendo trascenda il gap generazionale: quale che sia l'età media reale, non c'è dubbio che Nintendo percepisca comunque il suo pubblico come infantile. Che abbiano cinque o cinquant'anni, Nintendo pensa che i suoi giocatori siano giocherelloni, curiosi, desiderosi di essere sorpresi, pronti alla risata. Non è certo così che Rockstar, Epic o Bungie descriverebbero la propria base d'utenza.

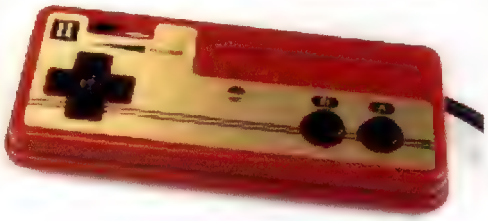
Ma se questi due fattori sono stati essenziali per le fortune di Nintendo, i periodi di stanca hanno forse coinciso con una insufficiente considerazione di questi due principi

Che abbiano cinque o cinquant'anni, Nintendo ritiene i suoi giocatori giocherelloni, curiosi, pronti alla risata. Non è certo così che Rockstar, Epic o Bungie descriverebbero la propria base d'utenza

oppure c'è qualcos'altro dietro? Non c'è dubbio che correre dei rischi ha portato a fallimenti e successi in egual misura. Per ogni DS c'è un Virtual Boy, per ogni D-pad c'è un 64DD. Alcune idee hanno fallito perché erano troppo all'avanguardia, come il servizio di download del Satellaview per SNES. Ci sono stati fallimenti clamorosi, come l'e-Reader del GameCube. E ancora, altre idee, come l'innovativo controllo vocale di *Hey You! Pikachu*, hanno fallito perché non hanno incontrato l'interesse del pubblico. Ma questi insuccessi dimostrano un altro degli attributi di Nintendo: la tenacia. Nintendo non si lascia abbattere dai flop. Non ci si torcono le mani, non ci si recriminano le proprie colpe. In parte è merito della famosa frugalità dei budget a disposizione della R&D Nintendo, che permette di non investire troppo in ogni progetto, e in parte è merito del rifiuto da parte della società di vendere in perdita, che permette di raggranellare qualche soldo anche quando le vendite non sono esaltanti piuttosto che provocare altre perdite. In parte è anche una semplice scelta culturale. Miyamoto l'ha estrapolata come un altro degli elementi



Brain Training **(sinistra) fu visto da molti come una deviazione dei team software di Nintendo, ma la visione iniziale del Famicom comportava l'uso della macchina da gioco non solo per far divertire gli utenti, ma anche per farli pensare, come si può capire dalla decisione di pubblicare una versione di BASIC (destra) assieme ad una tastiera rossobianca e ad un lettore di cassette per salvare i programmi compilati**



Il design originale rosso e oro del Famicom (opposto alla linea spezzettata del NES) è ancora iconico e resta vivo negli hardware stile rètro, come il Game Boy Micro commemorativo (sotto)

chiave di Nintendo nel suo discorso alla GDC, ma è addirittura retrodatata agli iniziali tentativi di Yamauchi di reindirizzare l'azienda. I suoi iniziali fallimenti e infine l'enorme successo devono avergli insegnato una preziosa lezione: che riuscire al primo tentativo non è importante quanto riuscire a sopravvivere ai propri sbagli.

È facile individuare i momenti in cui l'innovazione tecnica di Nintendo, l'eccellenza del software e l'appetibilità commerciale hanno coinciso. La prima cosa a venire alla mente sarà sicuramente il lancio del bundle Game Boy/*Tetris*, ma l'anno successivo (il lancio dello SNES e di *PilotWings*, che portò Nintendo a quella famosa quota di mercato del 90 per cento), o *l'age d'or* del 1998 (che portò con sé *Ocarina of Time* assieme al nuovo Game Boy Color, rinvigorito dagli innovativi Game Boy Camera e Printer e accompagnato, negli USA, dalla prima ondata dell'invasione dei Pokémon) sono tutti esempi dei piani di Nintendo che si armonizzano. Ed è anche possibile individuare le cadute, come il 1993, quando la spinta tecnologica primaria di Nintendo dipendeva da un gruppetto di inglesi arrivisti (nella forma del chip Super FX) e quando lo SNES venne eclissato per la prima volta (perlomeno nel distribuito) dal Mega Drive. Oppure, ancora, un decennio dopo, quando per fronteggiare la quota di mercato del 70 per cento della PS2 Nintendo dovette arrestare momentaneamente la produzione del GameCube e avrebbe potuto utilizzare qualcosa di meglio che *Kirby's Air Ride* e *Mario Kart Double Dash!!* per distrarre l'attenzione dai suoi scivoloni.

Più che spiegare il progressivo declino del controllo di mercato, queste fluttuazioni sono in realtà causate dai cicli vitali naturali dell'hardware. C'è una sorta di ciclicità nel successo dei tre pilastri (innovazione tecnica, successo commerciale e qualità del software) con l'evolversi di ogni generazione. Con il concludersi di una generazione, l'innovazione viene meno e i profitti scendono per via dei costi di ricerca e sviluppo per il nuovo hardware, ma la qualità del software raggiunge i massimi storici perché i designer riescono finalmente a padroneggiare il pieno potenziale della macchina. Con il lancio del nuovo kit, la percentuale di innovazione si impenna, ma la qualità e la

Per fronteggiare la quota di mercato del 70 per cento della PS2, Nintendo dovette arrestare la produzione del GameCube e avrebbe potuto utilizzare qualcosa di meglio che *Kirby's Air Ride* e *Mario Kart Double Dash!!* per distrarre l'attenzione

1999

INNOVAZIONE ●●●

SOFTWARE ●○●

Nintendo pubblica Super Smash Bros., che contiene grande nostalgia per i grandi franchise classici, multiplayer e fascino hardcore ed è enormemente acclamato, in particolar modo negli USA.

MERCATO ●○●

Continua il declino del N64, che fa affondare le quote di mercato di Nintendo al 25%, mentre la PlayStation conquista la maggioranza. La Pokémania mantiene comunque i profitti saldi a quota 645 milioni di dollari.

2000

INNOVAZIONE ●●●

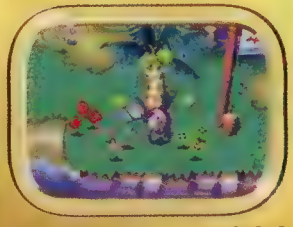
SOFTWARE ●●○

tramonto con il magistrale *Majora's Mask*. Una grande rarità (il secondo *Zelda* sulla stessa piattaforma) dai toni melanconici che riceve una risposta di pubblico molto controversa.

MERCATO ●●●

La Pokémania si affievolisce, il N64 comincia a sentire i suoi anni, e i profitti calano fino a 400 milioni di dollari. Il ritiro di Howard Lincoln, chairman di NOA e mente dietro molti colpi da maestro di Nintendo, sembra segnare la fine di un'era.

2001



INNOVAZIONE ●●●

SOFTWARE ●○●

dimostra deludente, nonostante l'affetto tributato a *Luigi's Mansion*. Ad ogni modo, l'update dell'esperimento *Animal Forest* (*Animal Crossing*) dal N64 illumina la strada.

MERCATO ●○●

Le prestazioni del GCN in Giappone sono sotto quelle del N64... e in USA idem. Il GBA si rivela però un successone, piazzando 600.000 unità nella prima settimana e spingendo i profitti fino a 726 milioni di dollari.

2002

INNOVAZIONE ●●●

SOFTWARE ●○●

Nintendo colma la lacuna con *Super Mario Sunshine*. I dubbi sul controllo delle telecamere ballerino e sulla ripetitività del gioco ne minano il fascino.

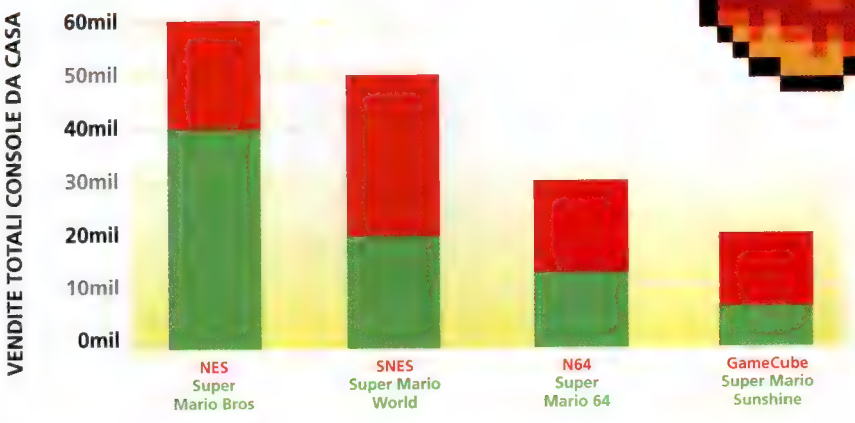
MERCATO ●○●

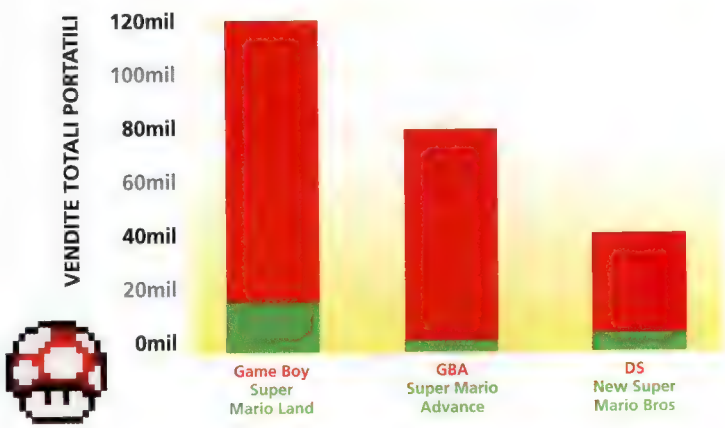
Le vendite del GCN non sono nulla di speciale, e vengono eclissate dalla PS2. Nintendo taglia il prezzo del 25 per cento negli USA, ma nonostante questo e una multa per cartello da parte dell'Unione Europea, i profitti restano alti.

redditività del software scende in picchiata, come sempre accade al debutto di una nuova macchina. L'ondata si sposta poi al campo commerciale e il denaro fluisce nelle casse, così che, con il maturare della console, si passa nuovamente al software.

Dunque, in rapporto ai naturali alti e bassi, cosa ha permesso a Nintendo di ribaltare l'ormai battuto sentiero del declino? Cosa ha permesso al Wii di vendere due volte più velocemente di GC o N64? La risposta potrebbe essere più semplice del previsto: proprio come aveva ripetuto più volte, Nintendo ha tentato di portare indietro le lancette dell'orologio. È facile liquidare il principio della Touch! Generation (tentare di portare il gioco a un uguale livello per giocatori e principianti) come una iperbole da press release, ma Wii e DS sono molto più vicini alla mentalità alle spalle del NES di quanto non lo fossero SNES, N64 e GC. Nel mezzo della sua evoluzione, Nintendo aveva cominciato a tenere un atteggiamento molto aggressivo. Alla faccia delle pretese multimediali di Sony, creò macchine esclusivamente per il gioco, e software che fosse unicamente per puristi. Miyamoto aveva cementato il suo status di game designer per videogiocatori, e i fedeli fan Nintendo erano fieri di portare in gloria una macchina che portava in gloria il loro hobby. Pur garantendo dei profitti, questa strategia limitava la crescita della società. Il Nintendo 64 si vendeva agli utenti sulla base della sua potenza di calcolo, e l'asso nella manica del GameCube erano le caratteristiche hardcore e il suo nome. Ma tornando agli inizi di Nintendo non si trovano i giocatori, si trova un computer per famiglie.

Il Famicom, rinominato Nintendo Entertainment System negli USA, girava in BASIC, montava un lettore di cassette e incorporava un modem con cui potevano essere scaricate news, previsioni del tempo e pagine finanziarie. Grazie al Famicom Disk System offriva il download di giochi





La longeva serie di Pokémon, spesso sottovalutata, è in realtà un pilastro del successo di Nintendo

economici da postazioni preposte. Periferiche come la Zapper Gun e il Power Pad (una specie di tappetino da ballo ante litteram) garantiva un metodo d'interazione più intuitivo a chi si sentiva disorientato dal joypad. Era una console progettata per il salotto (molto prima che la PlayStation rivendicasse la zona primaria della casa come territorio ludico), per l'uso comune: "Your parents help you hook it up" ("i tuoi genitori ti aiuteranno a collegare i cavi"), recita una calda voce al termine della lancinante pubblicità americana di *The Legend of Zelda*, a dimostrazione di come si trattasse di una tecnologia fatta per riunire la famiglia, non per giocare in solitario. Se visto dalla giusta prospettiva, l'innovativo Wii sembra più che altro un compagno di scuderia conservatore della home console più di successo di Nintendo.

Significa forse che Nintendo è destinata a ripetere il successo? Il Wii venderà 60 milioni di unità e aiuterà l'azienda a riguadagnare una quota di mercato del 90 per cento? Si potrebbe pigramente rispondere che è presto per dirlo, ma la vera risposta è più semplice: no. Un quarto di secolo di evoluzione del mercato videoludico ha prodotto una fascia d'utenza molto ampia e diversificata, un bersaglio molto più grande a cui mirare la cui attenzione è costantemente contesa tra siti, podcast e YouTube e tra giochi che girano su cellulari, su browser e set-top box. L'ironia, per Nintendo, è che se pure vendesse più Wii che NES, anche se doppiasse il denaro guadagnato negli Eighties, le sarà praticamente impossibile riguadagnare il dominio di quei giorni in cui "giocare Nintendo" era sinonimo di giocare con i videogiochi. Significa che il rinnovato successo di Nintendo è condannato, sotto certi aspetti, all'insuccesso: se il Wii si rivelerà una moda dalla vita breve, Nintendo non riavrà il suo scettro. Se invece Wii continuerà a essere un successo incontrollato,

2003

INNOVAZIONE

[illegible]

SOFTWARE

[illegible] ma il software di primo piano su GC inciampa a causa di *Kirby's Air Ride* e del deludente *Mario Kart: Double Dash!!*.

MERCATO

[illegible] dollari, la console continua a barcollare e si ritaglia solo una fetta del 16 per cento del mercato, contro il 70 per cento della PS2. Nintendo interrompe la produzione per alcuni mesi in modo da liquidare le giacenze.

2004

INNOVAZIONE

[illegible]

SOFTWARE

[illegible] bisogno di software innovativo per comunicare i vantaggi peculiari del DS, ma successi come *Band Bros.* vengono messi in ombra da conversioni come *Super Mario 64 DS*.

MERCATO

I profitti precipitano al punto più basso della storia recente di Nintendo (316 milioni di dollari), ma i segnali sono positivi, grazie alle forti vendite dell'SP, mentre il debutto americano del DS confonde i critici con milioni di unità vendute nelle prime settimane.

2005

INNOVAZIONE

[illegible]

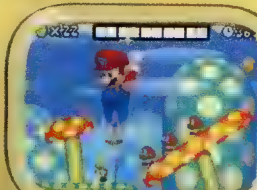
SOFTWARE

Il DS decolla in modo spettacolare, con *Nintendogs* e *Brain Training* a riscrivere le regole dell'intrattenimento e a dimostrare che il software giusto può sopravvivere nelle classifiche molto più a lungo delle poche settimane conquistate dai titoli più di rilievo.

MERCATO

I profitti rimontano (777 milioni di dollari) grazie al successo del DS, e Nintendo rivela i frutti di due decenni di sopravvivenza in un mercato notoriamente instabile annunciando gli oltre due miliardi di giochi venduti dall'inizio della sua carriera.

2006



INNOVAZIONE

[illegible] dei Car [illegible] dell'anno [illegible] software.

SOFTWARE

Difficile pensare a un titolo più emblematico di *New Super Mario Bros.*, che coniuga lo spirito casual e quello hardcore di Nintendo e ribalta il declino commerciale della serie in modo drammatico, raddoppiando le vendite di *Mario Sunshine*.

MERCATO

I profitti si impennano e la domanda di titoli per DS Lite è tale da esaurire le scorte di plastica di Nintendo, obbligandola a passare alle confezioni in cartone, mentre la prima ondata di Wii si esaurisce a poche ore dalla consegna in tutto il mondo.

Le versioni per console casalinga dei titoli Pokémon sono sempre state stranamente mediocri, pur assicurandosi buone vendite. *Pokémon Battle Revolution*, per Wii, non fa eccezione, nonostante la modalità Wi-Fi

rivoluzionando il videogioco e il suo pubblico, Nintendo comunque non avrà il completo dominio, perché il nuovo mercato sarà comunque troppo grande e variegato per un quasi-monopolio.

Ma forse un altro importante segno distintivo di Nintendo è che la console war non l'ha mai interessata. Mentre due compagnie di enormi proporzioni come Microsoft e Sony portano avanti la loro guerra dei brand, una campagna sovvenzionata massicciamente per guadagnarsi attenzione e spazio di manovra nel campo dell'intrattenimento multimediale, Nintendo non bada a tali questioni di lana caprina, e continua invece il cammino guidata da due lumi, quello dell'implacabilità e quello dell'altruismo. È la filosofia Nintendo *in nuce*, e pare che le garantirà un posto sicuro per un altro mezzo lustro: riuscirà a fare la sua fortuna e a dipingerci il sorriso sulle labbra?

Nintendo non è stata implacabile nello sfruttamento del brand Pokémon tanto quanto con i titoli legati a Mario. Gli spin-off stile *Pokémon Ranger* sono ancora piuttosto rari

Takashi Tezuka

Uno sguardo a Nintendo con l'uomo che ha cominciato da *SMB* e ha lavorato a ogni singolo *Mario* e *Zelda*

Com'è al momento l'atmosfera in Nintendo? Come la confronteresti all'atmosfera di vent'anni fa, quando il NES era un'istituzione tra i casual gamer?

Quando creo un gioco cerco sempre di percepire lo scorrere del tempo. Noi sviluppatori cerchiamo sempre di creare videogiochi che possano indicare un nuovo modo di divertirsi, e questo atteggiamento non è cambiato negli ultimi vent'anni. Con la crescita dell'industria, il numero di membri dello staff richiesto per creare un videogioco è dovuto crescere di conseguenza. Ora dobbiamo occuparci di tanti tipi diversi di software nel modo più efficiente possibile; in particolare è cambiata la maniera in cui si realizza il software, cosicché in molti casi ci sono parecchie persone che si dedicano unicamente a certi aspetti dell'intero progetto, invece che pochi individui che lavorano sullo stesso gioco.

Pensi che Nintendo stia tornando alle sue radici con Wii e DS?

In realtà non mi sembra che Nintendo abbia mai deviato dalla sua strada maestra. Lo stile espressivo è cambiato, ma penso che la sostanza dell'intrattenimento che cerchiamo di fornire non sia cambiata significativamente.

Ovviamente gli interessi cambiano a seconda del paese, dell'ambiente e dell'epoca in cui la gente vive. Cerchiamo sempre di fare delle belle sorprese, ma anche il modo di sorprendere il pubblico cambia di conseguenza. Cerchiamo sempre di fare attenzione ai tempi che corrono, ma a non cambiare è il fatto che tentiamo di creare nuove forme d'intrattenimento che possano sorprendere positivamente chi gioca.

Gli hardware di Wii e DS sono stati progettati in modo da incoraggiare e ispirare i game designer nel creare nuove tipologie di divertimento che non siano solo un'estensione lineare della passata evoluzione del videogioco. Il risultato, anche se all'inizio alcuni giochi potranno sembrare un semplice ritorno alle origini, è che in realtà siamo riusciti a creare nuovi generi. Penso che il Wii, ad esempio, sia stato in grado di rinnovare la scena perché consente esperienze più fisiche invece di mirare a una grafica sempre più sgargiante e ad un sonoro gradevole.

Come è cambiata la progettazione di nuovi giochi rispetto a quando sei entrato nel settore vent'anni fa? Stai coscientemente tentando di pensare allo stesso modo di allora per attirare lo stesso tipo di giocatori non hardcore, o le cose sono cambiate troppo?

Non ho cambiato drasticamente il modo in cui progetto i miei giochi. Anzi, di fatto non ho mai coscientemente separato i casual e gli hardcore gamer da quando faccio questo lavoro. Per vent'anni ho sempre cercato di creare giochi con cui tutti, o comunque quante più persone possibile, potessero divertirsi.

Come sono cambiate le tecniche di sviluppo dai giorni del GameCube, in cui team di grandi dimensioni lavoravano su progetti più vasti e complessi?

A seconda del software in sviluppo, può capitare che il numero complessivo di membri dello staff sia inferiore a quello richiesto per un gioco GameCube, mentre altre volte servono più persone per lavorare su un gioco Wii. Chiaramente stiamo aumentando il know-how della produzione, così che il volume di lavoro sia maggiore anche se la quantità di persone coinvolte è minore.

Temo che la mia risposta sia poco vistosa, ma badiamo sempre che le comunicazioni tra lo staff siano agevoli e costruiamo costantemente un ambiente di lavoro (uffici e tool di sviluppo inclusi) che sia efficiente. Badare al concreto paga sempre.

DS e Wii si sono rivelati un enorme successo: ti senti più sotto pressione che in passato per questo motivo?

Se devo essere sincero, mi sento sempre sotto pressione allo stesso modo. Prima si trattava della pressione derivata dal lanciare con successo il DS e il Wii e poi dal creare lo slancio iniziale. Ora la pressione dipende dal dover conservare il moto e dall'incrementarlo. Detto questo, non posso fare a meno di dire che amo il mio lavoro dal profondo del cuore!

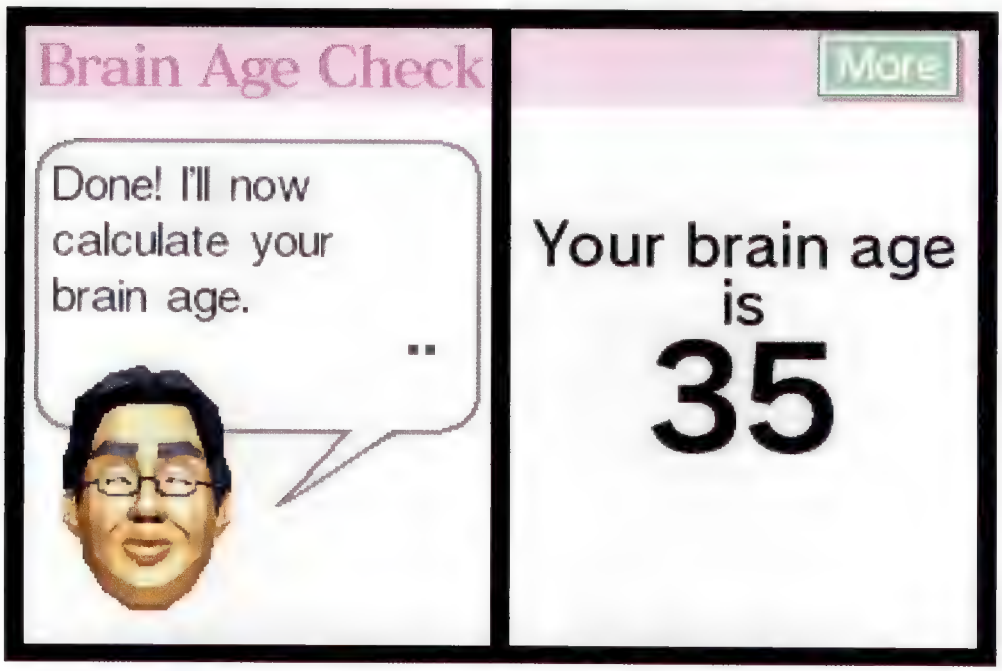
Pizza ai funghi

Andrea Persegati, capo di Nintendo Italia e attualmente presidente dell'AESVI, racconta ai microfoni di Game Pro come la filiale tricolore della casa di Kyoto sta costruendo il successo di DS e Wii e quale sia lo stato dell'industria dei videogiochi nel nostro Paese.

In occasione di un convegno sulla tutela dell'infanzia organizzato dall'UNICEF a Roma presso il Senato della Repubblica, abbiamo incontrato Andrea Persegati. Durante un piacevole colloquio pomeridiano al Pantheon, abbiamo indagato su diversi argomenti di interesse generale.

Incominciamo con due domande molto specifiche e puntuali. Come mai da noi non è ancora arrivato Wario Ware Twisted per Game Boy Advance?
C'è stato un maledetto problema di certificazioni. Il sensore presente nella cartuccia del gioco fa sì che questo prodotto debba passare tutte le certificazioni dei giocattoli, non quelle dei videogiochi. Purtroppo, gli enti di certificazione europei non hanno dato il via libera al prodotto ritenendo che contenesse alcune micro particelle nocive. La situazione non è però bloccata e speriamo di riuscire a ottenere le certificazioni richieste per poter lanciare il gioco. Sfortunatamente il processo è lunghissimo, perché usciamo dal semplicissimo canale del PEGI che si utilizza per i videogiochi.

E cosa può dirci invece dei pesanti ritardi relativi all'uscita di molti titoli Wii? Ci sono giochi di lancio americani che stanno arrivando soltanto ora in Europa...
Questi ritardi sono tutti figli dell'opera di localizzazione dei giochi. Il prodotto in inglese o in giapponese deve essere localizzato in più lingue, e spesso si tratta di un lavoro massiccio, come nel caso di *Trauma Center*. Non c'è una motivazione commerciale, anche se talvolta può accadere anche questo... se un gioco molto importante è pronto in un momento di grande lentezza del mercato, preferiamo aspettare qualche mese e lanciarlo quando può essere accolto meglio. Generalmente, comunque, si tratta solo di aspettare i tempi tecnici di localizzazione del gioco.



C'è una volontà di velocizzare questo iter e ridurre i tempi di attesa dei videogiocatori europei?
La volontà c'è sempre, anche perché è nel nostro interesse immettere al più presto sul mercato i nostri giochi. Alcuni titoli, però, presentano oggettivamente dei problemi di localizzazione particolari. In *Brain Training*, ad esempio, ci sono esercizi mnemonici che hanno senso solo in Giappone e che, a prescindere dalla mera traduzione, non avremmo potuto proporre in Italia. Abbiamo dovuto adattare il prodotto alla cultura europea, e ciò richiede tempo.

In Italia, Nintendo ha scelto il comico Giorgio Panariello come testimonial. Può parlarci di questa scelta?
La decisione è nata da un preciso input dal Giappone, dove la casa madre ha sperimentato campagne di questo tipo per *Brain Training*. Ci hanno detto che per vendere un prodotto a utenti non giocatori è fondamentale avere un testimonial che sia per loro credibile. A quel punto abbiamo commissionato una ricerca a una società pubblicitaria italiana, che ci ha proposto un ventaglio di possibili volti per la nostra campagna tra cui scegliere. A seguito di uno screening accurato, Panariello è risultato il personaggio migliore, sia perché non impegnato in promozioni di altri prodotti, sia perché gode dello stesso grande appeal sia tra gli uomini che tra le donne. Il risultato è stato eclatante. Dall'inizio della campagna, le vendite di Brain Training sono decuplicate, tanto che abbiamo confermato Panariello come testimonial della Touch Generation DS per tutto il 2007.

Come stanno andando le console Nintendo in Italia?
Per nostra politica aziendale, non forniamo numeri nazionali.

WarioWare Twisted! Latita ancora in Europa per un problema di certificazioni. ma c'è luce alla fine del tunnel

Noi forniamo la piattaforma, poi ogni publisher sviluppa e lancia i giochi che preferisce.

Come in ogni campo, poi, esiste l'opera d'arte e la spazzatura

Allora cerchi di farci capire l'andamento del mercato senza dare numeri esatti. Dai dati in nostro possesso, ad esempio, emergerebbe un quadro un po' particolare, in Italia, perché si tratterebbe quasi dell'unico mercato in cui la PSP è sostanzialmente in posizione di parità rispetto al DS. Ci corregga se sbagliamo...
Qui però scendiamo sui numeri. Secondo me non siamo quasi alla pari. Tenete anche conto del fatto che, in altre nazioni, il salto dal Game Boy Advance al DS è stato più veloce, e il GBA è scomparso rapidamente, mentre in Italia non è andata così. Se quindi sommiamo i DS ai GBA venduti in un certo lasso di tempo e li paragoniamo alle PSP vendute nello stesso periodo, la distanza c'è eccome. Siamo in linea con il resto dell'Europa.

Ma il DS, da solo, è in vantaggio sulla PSP?
Sì, e non lo dico io, lo dicono le società di ricerca di mercato come la GfK.

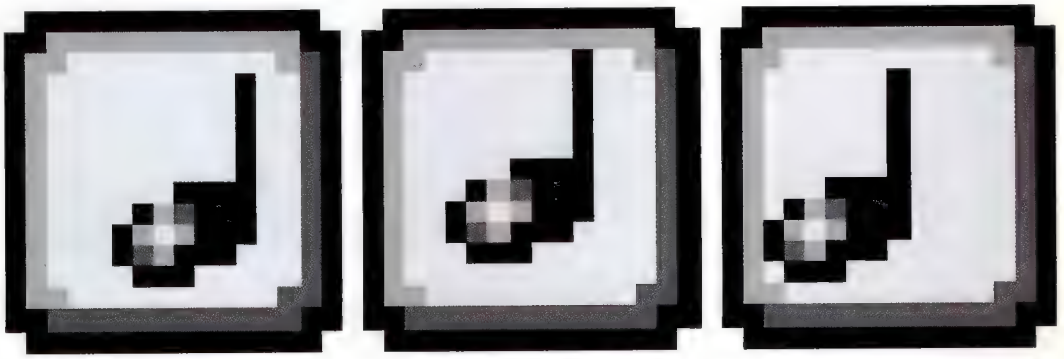
E per quanto concerne il Wii e la sua posizione nell'arena delle nuove console da casa?
Purtroppo al lancio non ce n'erano abbastanza, come del resto in ogni altra parte del mondo. A parte ciò, in Italia partivamo da una situazione leggermente svantaggiata, perché il Wii è stata in realtà la prima console da casa lanciata da Nintendo Italia. Il Nintendo 64 non è mai stato lanciato, perché, proprio al momento di partire, GIG [il distributore, all'epoca] dichiarò il fallimento; il GameCube, poi, venne lanciato insieme all'apertura della filiale italiana. Il Wii, quindi, rappresenta la nostra prima volta, e devo dire che sta andando molto bene. Noi sosterremo le vendite con una fitta attività di iniziative promozionali.

Ma rispetto a Xbox 360 e PS3 come sta andando?
Siamo molto soddisfatti: i numeri sono abbondantemente al di sopra delle nostre aspettative. Il 360 è uscito molto prima del Wii... quanto alla PS3, non so dirvi se al momento siamo avanti. I dati di vendita settimanali sono molto simili, attualmente. Il quadro europeo, poi, è molto chiaro. Pensate che in Francia la base installata di Wii ha già superato quella di Xbox 360.

Vendite a parte, il Wii rappresenta una scelta di rottura da parte di Nintendo. La *revolution* operata con il nuovo sistema di controllo ha portato la vostra console a essere molto distante rispetto alla filosofia tradizionale adottata da Microsoft con la nuova Xbox 360. Sony, da parte sua, ha optato per una soluzione ibrida, con il Sixaxis che si presenta come un controller tradizionale ma dotato di sensore di movimento.
Si potrebbe dire che non è la prima volta che Sony copia qualcosa da Nintendo. Questo voi lo sapete abbastanza bene, credo: non me lo invento io. La funzione rumble non l'hanno certo inventata loro. Sono stati bravissimi perché l'hanno copiata bene, sapendo poi venderla più di noi, però...

Ma cosa significa per lei la scelta operata da Nintendo con il Wii e prima ancora con il DS?
Il nostro Presidente [Satoru Iwata] l'ha spiegato molto bene. Il mercato non stava più crescendo e dava segnali allarmanti. Chi non giocava già, non iniziava più, perché la barriera diventava sempre più alta per colpa di controlli difficili e giochi sempre meno accessibili e immediati. Nintendo ha voluto rompere il muro che divideva i giocatori dai non giocatori, uscendo dal pericoloso circolo vizioso nel quale la nostra industria si andava immettendo.
Abbiamo optato per un concetto di innovazione evoluto e sofisticato, sì, ma in modo diverso, che non punta solo alla tecnologia fine a se stessa.

Secondo alcuni, però, queste scelte vanno in parte a scapito dell'utente. Chi possiede un Wii, ad esempio, non può vedere un film in DVD...
Già a fine anno questo problema dovrebbe essere risolto da una patch software che permetterà di vedere i DVD su Wii. Quanto all'alta definizione, abbiamo scelto di non muoverci in quella direzione per poter offrire una console di massa, quindi vendibile a un prezzo basso e conveniente. L'online, poi, è stato introdotto. Abbiamo



appena lanciato *Super Mario Strikers*, che offre la possibilità di giocare online... e vi assicuro che questo è solo l'inizio.

Contenutisticamente parlando, Nintendo è talora accusata di fossilizzarsi solo su giochi per famiglie, ignorando le esigenze dei giocatori più adulti. Lei che cosa ne pensa? Sta solo ad altri publisher il compito di soddisfare certi segmenti di mercato?
Non credo proprio che cambieremo la nostra linea editoriale. Su GameCube è uscito *Eternal Darkness*, ma è stata un'eccezione. Il punto fondamentale è che i publisher stanno spostando i loro centri di sviluppo su Wii. I titoli non si sviluppano in due giorni, ma posso assicurarvi che i publisher stanno investendo sulle piattaforme Nintendo come non era mai avvenuto prima. I publisher, del resto, vanno dove c'è la base installata. Con tutti questi prodotti in arrivo, ogni fascia di videogiocatori sarà accontentata...

E che cosa ne pensate di un gioco come Manhunt 2, che Take 2 sta portando su Wii e che si propone apertamente di essere il titolo più violento ed esplicito mai visto nella storia dei videogiochi?
Noi forniamo la piattaforma, poi ogni publisher sviluppa e lancia i giochi che preferisce. I videogiochi sono ormai dei

Quanto al Sixaxis, non è la prima volta che Sony copia qualcosa da Nintendo. La funzione rumble non l'hanno certo inventata loro. Sono stati bravissimi perché l'hanno copiata bene

mezzi di espressione del pensiero, anche se non vengono ancora accettati come tali a livello sociale. Come in ogni campo, poi, esiste l'opera d'arte e la spazzatura.

Quindi il videogioco produce cultura?
Il videogioco produce assolutamente cultura, produce *la cultura quotidiana* in cui viviamo oggi, perché, essendo uno degli strumenti più utilizzati e avendo una diffusione così pervasiva, non può far altro che produrre cultura. Basti pensare a *Hotel Dusk*, che abbiamo appena lanciato su DS e che trasmette il feeling di un romanzo noir.

Eppure il videogioco sembra ancora essere ancora molto immaturo. Molto restio nel proporre contenuti adulti che, in altri media, passerebbero senza alcun problema.
Lo è per un meccanismo di autodifesa, perché è costantemente messo all'indice in quanto ritenuto uno strumento che porta all'isolamento, che porta alla violenza, che porta alla desocializzazione. Qualsiasi cosa che possa venir vista in quest'ottica viene immediatamente attaccata, quindi l'industria si difende preventivamente. Un gioco con contenuti soft-core sarebbe magari giocato da un utente su un milione, però sarebbe preso a esempio negativo da ogni testata scandalistica per combattere crociate contro i videogiochi, e ciò danneggerebbe l'industria nel suo complesso. Per non creare scandali, l'industria cerca di difendersi, anche inconsciamente.

NINTENDO ITALIA: CHE COS'È?

Andrea Persegati chiarisce quali sono i compiti della struttura da lui gestita dagli uffici di Cinisello Balsamo (Milano): "Nintendo Italia è una succursale di Nintendo Europa, cioè una filiale commerciale che si occupa di vendere i prodotti Nintendo sul territorio nazionale cercando di generare domanda. Supportiamo la distribuzione per essere certi che i nostri giochi si trovino facilmente in tutti i punti vendita e cerchiamo di far leva sull'utente finale perché abbia il desiderio di comprare i nostri prodotti. La parte di sviluppo non è a carico delle singole filiali".

Parlando di titoli per adulti, il PEGI è sufficiente o occorre una legge che vieti ai rivenditori la vendita di questi giochi ai minori?
Il PEGI è un punto di partenza, non un punto di arrivo. AESVI, insieme al Ministero per le Politiche Giovanili della Melandri, sta avviando una campagna per sensibilizzare i rivenditori, in modo che siano guidati a fare una vendita responsabile.

A proposito di Istituzioni, gli sviluppatori italiani si lamentano del fatto che non esiste alcun aiuto per loro [v. Artematica, Game Pro 001, e Raylight, Game Pro 002]. Che cosa ne pensa di questa situazione? Si può fare qualcosa?
L'AESVI cerca di sensibilizzare la politica, facendo capire che cos'è il videogioco oggi e sottolineando che aiutare il settore videoludico significa anche incentivare l'occupazione. Non è però un cammino semplice.

Quali sono gli obiettivi di Nintendo Italia?
Abbiamo dei piani marketing molto aggressivi. Nel mondo, Nintendo sta dominando, quindi noi abbiamo il compito di riprodurre lo stesso scenario anche qui in Italia. L'ambizione è cercare di essere leader al più presto. Non sarà facile ottenere subito questo risultato, ma faremo del nostro meglio. Partnership con marchi importanti, testimonial, più demo station nei punti vendita... saremo molto attivi.
A livello generale, invece, credo sia giusto dire che l'intera industria ha un obiettivo primario, oggi: quello di rendere il videogioco un vero prodotto di massa. Nintendo, con il DS e con il Wii, si sta muovendo nella giusta direzione, ma il cammino è ancora lungo.

CATTIVO FINO AL MIDOLLO

IN CASA DICE SI CERCA DI RIDA[illegible]O AGLI SHOOTER MILITARI CON UN TITOLO CHE PERMETTE DI DISOBBEDIRE AGLI ORDINI E GIOCARE DA SOLI

Battlefield della DICE è una delle serie dal pedigree multiplayer più forte. La prima versione per PC rappresentò un'innovazione fra gli FPS online, ponendo fino a 64 giocatori, divisi in cinque classi, in scenari della Seconda Guerra Mondiale, con un'ampia scelta di veicoli, aerei e navi da utilizzare. I successivi episodi hanno avuto ambientazioni storiche di vario tipo, ma sono sempre stati caratterizzati da un'incredibile vastità di gioco.

Con *Bad Company*, però, la DICE ha deciso di affiancare al multiplayer una campagna per giocatore singolo. E non si tratterà di un esercizio di stile fatto di anonimi scontri armati in serie, perché alla DICE intendono portare nel single player tutta la carica innovativa e rivoluzionaria da loro espressa in multiplayer, per entrare nell'Olimpo dei giochi di guerra in soggettiva sotto ogni punto di vista. Le missioni in single player di *Bad Company* potrebbero davvero segnare il passo come fece a suo tempo *Battlefield* per il multiplayer per un semplice motivo. Per discostarsi da altri titoli a sfondo bellico, lo studio ha coraggiosamente rinunciato a una delle caratteristiche più comuni di questo genere, ossia che i protagonisti siano i buoni che agiscono in nome della giustizia. Fateci caso, gli shooter ambientati nella Seconda Guerra Mondiale propongono solo il punto di vista degli Alleati; pure quei titoli che hanno dato occasionalmente risalto alle crisi di coscienza che tutti i conflitti inducono, ci hanno comunque permesso di falcidiare masse anonime di nemici senza volto, un sanguinario sacrificio da pagare in nome di un bene più grande. Alla luce di ciò, nessun titolo (a eccezione di qualche squallida e vergognosa opera propagandistica di estrema destra) ci ha mai posto dalla parte dell'Asse, se non in multiplayer. Eh già, nei videogiochi il "buon tedesco" ancora non esiste.

Sebbene *Bad Company* (saggiamente) non faccia nulla per riabilitare le truppe naziste, affronta il conflitto moderno con cinismo tagliente, mettendoci a confronto con una guerra la cui ragion d'essere rimane del tutto astratta rispetto all'esperienza dei soldati che la combattono. Nonostante le innumerevoli innovazioni in ambito videoludico, i film hanno compiuto prima questo passo; *Bad Company* trae infatti forte ispirazione da pellicole quali I Guerrieri e Three Kings. Proprio come in queste opere, l'avidità è la motivazione che spinge i disillusi protagonisti del gioco a disobbedire agli ordini, creando scompiglio. Nonostante in DICE si rifiutino di fornire dettagli sullo sviluppo della trama, immaginiamo che le affinità con Three Kings vadano oltre lo spunto iniziale, e che quindi sia la stessa avidità a sollevare ulteriori questioni morali, complicando la storia.

A differenza dei film menzionati, però, *Bad Company* non descrive un conflitto reale, preferendo lo scenario fittizio di un Paese del Blocco Orientale, in un futuro prossimo. Qui troviamo la B Company, o "Bad Company" come è stata giustamente ribattezzata, un insieme mal assortito di avidi opportunisti insoddisfatti, al cui totale disinteresse nei confronti del conflitto che li circonda fa da contrappeso un forte interesse per un deposito d'oro nascosto. Per cercarlo, dovranno fregarsene degli ordini dall'alto e delle leggi internazionali, e lo faranno in maniera davvero esplosiva.

Un accorgimento davvero molto originale crea cambiamenti dinamici nel paesaggio: oltrepassando il confine, il giallo sole calante sarà oscurato dalle nubi, che incomberanno sull'area come una minaccia

PUNTO DI ROTTURA

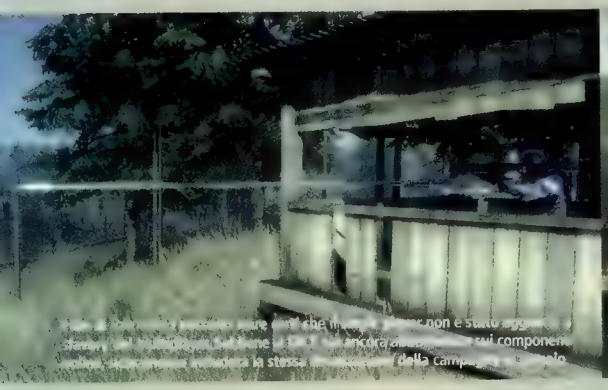
La versione per 360 di *Bad Company* prevede una vasta gamma di obiettivi non troppo complicati, molti dei quali incoraggiano a ridurre gli scenari a una massa di macerie fumanti. Sebbene la fisica degli edifici non sia così sofisticata da permettervi di destabilizzarne le strutture portanti per poi guardarli crollare, colpire gli alberi farà sì che i grossi tronchi cadano a terra in maniera alquanto realistica. Tagliatene a sufficienza e sbloccherete l'obiettivo Lumberjack. Probabilmente, per quando *Bad Company* sarà pubblicato, Sony avrà già accorciato le distanze e la sua stanza dei trofei offrirà opzioni analoghe.

Una delle prime missioni inizia con il protagonista, appena aggiunto all'unità, che osserva una distesa di acqua, foreste e colline, il tutto generato dal possente motore grafico Frostbite. Si possono udire i suoi commilitoni, Sarge, Sweetwater e Haggard, che pianificano di disobbedire agli ordini appena ricevuti e di sconfinare in un Paese non coinvolto nel conflitto. I personaggi sono caratterizzati da un certo umorismo, ma corrispondono comunque a tipologie classiche familiari al genere. Sarge, il capo, uomo dalla lingua acuminata, è il tattico; Sweetwater, arguto e intelligente, è il responsabile delle comunicazioni e ha una mitragliatrice pesante; Haggard, un sempliciotto poco brillante, è appassionato e maniaco di esplosivi. Finita la conversazione, compare sullo schermo l'obiettivo della missione: "Invadere il territorio neutrale".

Di quando in quando, l'immoralità di questi soldati è alleggerita da un certo humour nero, espresso nei dialoghi e in alcune "libertà pirotecniche" assai poco realistiche. Per quanto osi, deviando dalla consueta trama degli shooter bellici, *Bad Company* in effetti non si prende mai troppo sul serio, come risulta evidente nell'autentica ossessione che il gioco trasuda per la distruzione. Gli ambienti sono quasi interamente distruttibili, grazie a una tecnologia divenuta ormai molto popolare fra i fan del genere, e il gioco non esita a fornirvi dei mezzi adatti a dimostrarlo. Nell'arsenale a disposizione c'è una vasta gamma di armi e gadget capaci di ridurre in macerie interi edifici in maniera davvero spettacolare. Lo strumento più utile e più facilmente equipaggiabile fin da subito è il lancia granate unito al fucile d'assalto, col quale è possibile aprire dei varchi in qualsiasi struttura vi troviate di fronte. È inoltre possibile lanciare le granate a mano e attaccare il C4 alle pareti, ai pavimenti e ai fianchi dei veicoli. Tuttavia, l'esplosione più impressionante è quella prodotta dal colpo di mortaio, che potete indirizzare tramite un dispositivo di puntamento russo da voi rubato. Servono alcuni secondi per acquisire il bersaglio, durante i quali dovrete restare nella sua linea visiva, ma vi assicuriamo che vale la pena correre il rischio di esporsi pur di godersi l'esplosione, che lascia gli edifici ridotti a una massa fumante di detriti.

Come prevedibile, potendo fare dei buchi attraverso qualsiasi ostacolo, si amplia enormemente il ventaglio di opzioni strategiche a vostra disposizione per il raggiungimento di un obiettivo. Dopo l'invasione di un Paese neutrale, ad esempio, vi accorgerete che le sventurate truppe russe vi hanno preceduto. Invece di lasciarvi rallentare dai posti di controllo fortificati lungo la strada principale, potrete affiancarli, individuare una parete di cemento e filo spinato apparentemente invalicabile ma non sorvegliata, e creare una breccia con una granata.

Non mancheranno alternative tattiche, e infatti nel



ORECCHIE PER VEDERE

Adesso che il realismo grafico ha raggiunto nuovi picchi, l'audio è destinato a diventare la nuova frontiera e DICE gode nel poter sfoggiare il suo sistema sonoro High Dynamic Range. Si tratta di uno strumento intelligente, in grado di scegliere la priorità dei suoni, riproducendo quelli più importanti con volume più alto e riducendo quelli secondari. Il risultato è che, se guidate la jeep tenendo lo stereo al massimo, una scarica di proiettili contro il parabrezza sovrasterà gli altri rumori e il livello del suono interno all'auto diminuirà allo scopo di non confondere i dettagli audio più importanti in un muro di suoni indistinto.

codice finale la IA dovrà sapersi adattare alle circostanze perché i nemici possano reagire in modo realistico e accettabile ai diversi tipi di attacco che il giocatore potrà scatenare. Al momento, i soldati russi si concentrano contro la minaccia principale, che si tratti di voi o dei vostri commilitoni. Arrampicandovi su una torretta antiarea attirerete immediatamente l'attenzione, ma guardate il lato positivo: potrete far sì che siano i vostri commilitoni a occuparsi della contraerea, passando inosservati alle spalle del nemico. Per quanto i vostri compagni sembrino in gamba (e apparentemente invulnerabili, almeno nella versione provata), non possono usare la maggior parte degli attrezzi di distruzione più eclatanti, tra cui il mortaio russo e un kit di demolizione speciale davvero unico. Questa è forse l'arma di distruzione più divertente del gioco: con un binocolo indicherete il bersaglio puntando il laser su un veicolo, per poi passare alla visuale del missile per farlo scendere attraverso le nuvole, in direzione del raggio rosso.

I ragazzi di DICE hanno fatto ammenda per la difficoltà riscontrata nel raggiungimento dell'obbiettivo, visto che spesso il lancio finisce con la distruzione di ponti, edifici e voi stessi... insomma, tutto salvo l'obbiettivo! Ad ogni modo, un certo livello di difficoltà è ben accetto dato che la visuale dal missile permette di indirizzare l'arma in qualsiasi punto della mappa, distruggendolo.

Non è ancora chiaro quanti di quei 1024 chilometri quadri dovrete effettivamente esplorare, ma di fatto una mappa non sarà usata per una singola missione, il che significa che dovrete muovervi su tutto il territorio missione dopo missione. È incredibile constatare quanta strada sia stata fatta in un solo anno, dall'uscita di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, a livello grafico. Dimenticate i problemi di texture scalate ed edifici che compaiono dal nulla: qui tali difetti si notano appena, anche guidando una jeep o seguendo la discesa verso il bersaglio di un missile.

La vastità dei livelli consente, inoltre, una certa libertà di azione nelle varie missioni. Talvolta, alcune aree della mappa si attivano mentre giocate, dando al gioco una struttura più lineare, ma altre volte lo scenario è tutto aperto e vi consente di scegliere in quale ordine affrontare gli obbiettivi. Anche ricevendo indicazioni specifiche, conserverete una certa flessibilità: potrete disobbedire e dirigervi da tutt'altra parte o ignorarle direttamente e ricevere poi nuove istruzioni, in base a come si evolve la situazione.

Sembra che DICE voglia proporre la stessa libertà d'azione dei suoi titoli multiplayer anche per la versione in single player, offrendo anche qui la possibilità di variare stile e ritmo del gameplay. Senza dubbio, le meccaniche di base funzionano bene e la distruzione degli ambienti regala grandi soddisfazioni, al punto da diventare quasi irrinunciabile. Solo questo basta a garantire libertà di movimento e tattiche aperte che non dovrebbero mai annoiare nessuno, quanto meno se la IA dei nemici sarà all'altezza della situazione. Naturalmente, resta da vedere se la trama in single player saprà effettivamente mantenere vivo l'interesse, ma per ora ne sappiamo davvero poco, tanto meno delle missioni previste. È evidente come la DICE intenda cambiare lo stile degli sparatutto bellici e chissà che, avendo scelto un umorismo nero e amorale, non riesca a realizzare un prodotto che possa mettere sotto esame il tipo di storia stereotipata che oggi si sceglie di raccontare nei videogiochi bellici tradizionali.

È INCREDIBILE CONSTATARE QUANTA STRADA SIA STATA FATTA IN UN SOLO ANNO, DALL'USCITA DI THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Come avvenuto nei precedenti titoli di *Battlefield*, i veicoli svolgono un ruolo fondamentale, non ultimo per spostarsi nei livelli, davvero estesi: 1024 chilometri quadrati di territorio. In linea di massima, la loro implementazione non sembra aver subito cambiamenti: ci sono ancora gli ingressi e le uscite istantanee e un giusto compromesso fra una fisica realistica e una certa immediatezza. Oltre ai veicoli da terra di spicco, che includono jeep, carri armati e APC, anche gli elicotteri sono un valido mezzo di trasporto, più rapido ed efficace data la vastità degli ambienti.

SEDITION

CITY

Un pilota esperto in sabotaggi e risse da strada si oppone ai Nazisti in una Parigi sotto assedio. Ebbene sì, è proprio un nuovo stealth action game sulla Seconda Guerra Mondiale. Però...

William Grover-Williams era un eroe vecchio stile. Come pilota automobilistico, nel 1929, vinse il primo Gran Premio di Monaco con la sua Bugatti. Come membro della Special Operations Executive, un corpo britannico che appoggiava azioni violente contro le forze dell'Asse durante la Seconda Guerra Mondiale, fu inviato segretamente a Parigi nel 1942 in aiuto della Resistenza Francese. Nel 1943 fu catturato e interrogato per essere poi giustiziato nel 1945.

La storia di quest'uomo coraggioso ha fornito ispirazione a *Saboteur*, nuovo stealth action sviluppato da Pandemic, lo studio creatore di *Star Wars: Battlefront*, *Destroy All Humans* e *Mercenaries*. "Questa è la storia di un uomo lontano dallo stereotipo della macchina da guerra ammazzatutti che gioca il ruolo di protagonista assoluto", dice il direttore Trey Watkins. Se non altro, la storia di Grover-Williams ci dice anche qualcos'altro riguardo *Saboteur*, il quale,

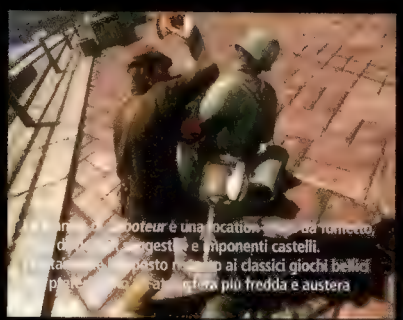
TITOLO: **SABOTEUR**
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **PANDEMIC**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

pur collocato nello scenario della Seconda Guerra Mondiale, mira a muoversi al di fuori del classico contesto nel quale siamo abituati a vedere il conflitto. "Ci sono stati tanti ottimi giochi sulla Seconda Guerra Mondiale, che hanno ricreato alcune intense scene e momenti memorabili, ma noi non puntiamo a questo", ha dichiarato il producer **Phil Hong**. "Noi puntiamo a una storia personale".

Collocato nelle controparti digitali liberamente rappresentate di Parigi e altre aree della Francia come Le Havre e le regioni alpine, *Saboteur* segue le imprese di Sean, ex pilota irlandese. Dopo l'uccisione dei suoi amici e della sua famiglia da parte dei soldati tedeschi, va in cerca di vendetta in quella che si potrebbe definire una storia narrata in pieno stile *GTA*, attraverso missioni attivabili interagendo con i personaggi sparsi per la

"RITENIAMO CHE IL JAZZ FORNISCA UN GRANDE ACCOMPAGNAMENTO ALL'AZIONE, E AL TEMPO STESSO RIESCA A OFFRIRE LA TENSIONE E LA DEPRESSIONE TIPICHE DELLA PARIGI DELL'EPOCA"

città. "La Parigi occupata durante la guerra è diversa da qualsiasi altro posto", dice Watkins. "La città, piena di vita e famosa per la sua bellezza, si trova schiacciata da uno dei regimi più diabolici mai visti. In questo modo si crea un interessante dinamica". Pandemic ha voluto sottolineare a livello visivo ciò che accade nel gioco. Questo sistema si chiamerà "Will to fight" e funzionerà così: le aree nelle quali le forze naziste hanno oppresso la popolazione locale sono dipinte con un duro bianco e nero e solo qualche chiazza di colore. Ricordate il cappotto rosso della bimba in Schindler's List? Ecco, il concetto è quello. "In realtà penso più a Sin City", chiarisce Watkins. "L'unico colore è il rosso delle bandiere naziste, del sangue e delle esplosioni. In questo modo avrete la viscerale sensazione della presenza nazista". Quando Sean completa le missioni, i colori cominceranno a diffondersi all'interno delle zone, facendole apparire più ricche e vibranti. L'effetto non è solo visivo: le radio nei bar manderanno notizie tedesche e marce nelle aree oppresse, mentre in quelle liberate aleggerà un jazz ristoratore. Il sistema "Will to fight", come il nome suggerisce, rappresenta a tutti gli effetti una vera meccanica di gioco. Le persone del posto fuggiranno e si nasconderanno nervosamente nelle aree oppresse, rifiutando di parlare con Sean; una volta liberati, però, acquisteranno coraggio, fino a impugnare le armi per aiutarlo quando ne avrà bisogno. Il gioco fornisce inoltre un interessante sistema per esprimere i progressi del giocatore. "Potrete letteralmente salire sulla cima di un edificio, guardare Parigi e notare le zone colorate che segnalano la vostra riuscita, mentre le zone in bianco e nero saranno ancora controllate dai nazisti, così da sapere sempre dove agire", dice Watkins. "Le conseguenze del Will to fight sono legate a ciò che il giocatore esegue così come a certi eventi della storia, che potrebbero innescare dei cambiamenti", continua Hong. "Le aree liberate potrebbero ritornare a essere oppresse, ma non stiamo progettando questa meccanica per essere gestita come in un RTS e non vogliamo spingere i giocatori a pensare che possano liberare l'intera città. Lo scopo ultimo del gioco è la vendetta". Questo tema si riflette nella descrizione ruvida e noir di *Saboteur*, sottolineata dalla sua colonna sonora jazz. "Riteniamo che il jazz fornisca un grande accompagnamento all'azione, e al tempo stesso riesca a offrire la tensione e la depressione tipiche della Parigi dell'epoca", spiega Watkins. "Esattamente come il Theremin (strumento musicale del 1920 molto utilizzato nei film horror) è diventato il marchio di fabbrica delle "atmosfere Anni '50" in *Destroy All Humans*", aggiunge Hong. Sean è egli stesso un prepotente, è "un rozzo e irascibile attaccabrighe irlandese da bar, un eroe cupo e torvo. Non lo vedrete mai in uniforme né tantomeno in abito da sera", dice Hong. Per questo, Pandemic si è concentrata sul sistema di combattimento di *Saboteur*, che presenterà un approccio stile Indiana Jones. Sì, questo significa anche che il gioco includerà un'ampia scelta di pistole e altre armi da fuoco! Sean è inoltre molto atletico, un fattore importante per lo stile di gioco di *Saboteur*. Pandemic, così come Ubisoft con *Assassin's Creed*, è stata catturata dalla mania del *parkour*, tanto che passerete molto tempo a scalare muri e tetti di Parigi attraverso una meccanica che sa tanto di



BIO CONDIVISIONE

Pandemic ha numerosi studios: quello di Los Angeles al lavoro su *Saboteur*, lo studio di Brisbane, impegnato attualmente in progetti ancora top secret, e BioWare, compagnia creatrice di *Mass Effect* e *Baldur's Gate* che è diventata partner di Pandemic dal 2005. Watkins ci tiene a sottolineare quanto per Pandemic sia importante la condivisione di idee e know how tra uno studio e l'altro. Quanto a *Saboteur*, sono state molto importanti le discussioni con BioWare nel decidere la trama del gioco, al momento per gran parte avvolta nel mistero. Va comunque detto che già le premesse di un plot moralmente ambiguo incentrato sul tema della vendetta nella Francia occupata dai nazisti suona piuttosto intrigante.

"se vi sembra scalabile, lo è". "Parigi è una sorta di parco giochi, per Sean", spiega Watkins. Va sottolineato il tipo di approccio allo stealth scelto da *Saboteur*, basato più sull'agire che sul calcolare i coni visivi dei nemici e aggirarli passando nelle zone d'ombra. "Quando Sean fa casino e scatta l'allarme, tirarsi fuori dai guai è ancora più divertente che muoversi silenziosamente! Non è come gli stealth tradizionali, dove a quel punto devi ricaricare la partita salvata", continua Watkins.

Lo stealth, in *Saboteur*, non si intromette nel gioco fino al punto di comprometterne trama e credibilità, ma al tempo stesso non è una caratteristica trattata superficialmente. Sean potrà indossare le uniformi nemiche per camuffarsi e il gioco presenterà un livello di "sospetto" che influenzerà la sua libertà di attraversare le aree controllate.

Essendo un pilota, Sean sarà inoltre capace di guidare ogni veicolo che troverà, che siano moto, carri armati o barche. "Non ci piace mostrare ai giocatori qualcosa con cui poi non potranno interagire", dice Watkins. "Per questo motivo, sarete in grado di fare un numero incredibile di cose, all'interno del mondo di gioco. Se un nazista usa un'arma, state certi che potrete farlo anche voi", spiega.

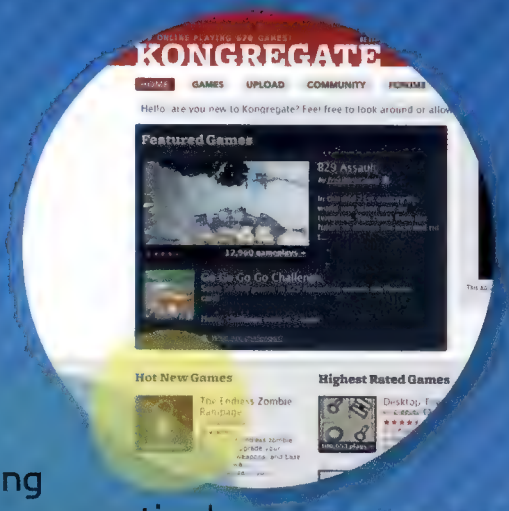
Secondo Watkins, queste sono le basi essenziali per un gioco a struttura aperta. "Se qualcuno si trova in un certo posto, anche voi dovete poterci andare. Questo è proprio il fulcro dello spirito di un mondo aperto: permettere ai giocatori di muoversi e agire nel modo che preferiscono. Il nostro compito è permetterglielo". Nonostante Watkins e Hong siano restii nello spiegare come *Saboteur* collegherà Parigi alle altre location francesi come Le Havre e le Alpi, entrambi sono molto chiari su un punto: Sean potrà liberamente viaggiare da una zona all'altra. Precisano anche che questa è una Francia adattata alle meccaniche di gioco. "Questo non è *True Crime Paris*, dove c'è un mare di vicoletti che non hanno alcun senso a livello di gameplay", dice Watkins, che ha lavorato proprio alla famigerata serie Activision.

Finora, lo stile d'atmosfera del mondo aperto di *Saboteur* sembra posizionarsi piacevolmente tra quello super-eroistico di *Crackdown* e quello ironico-realistico di *GTA*. E, se non altro, il sistema "Will to fight" sembra poter essere quella ventata d'aria fresca e dinamismo cui il genere anela.

flash invaders

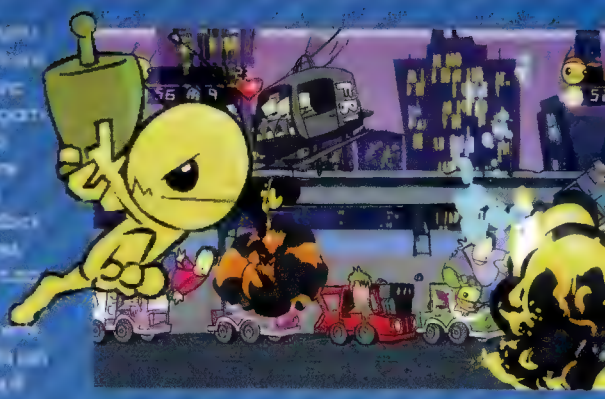
Il divertimento online si sta evolvendo ma il merito, questo volta, è di un esercito di giochi in flash: semplici, immediati, fatti in casa

Y

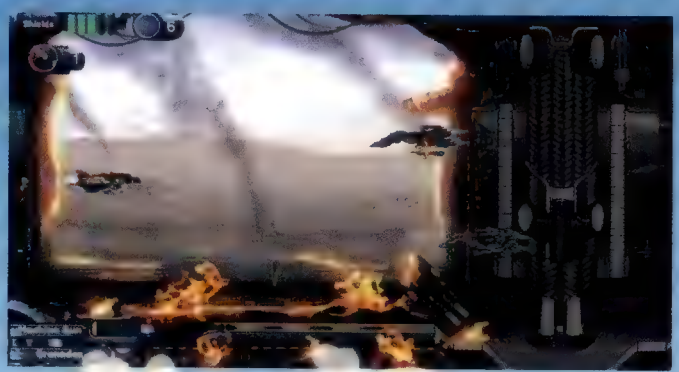


King Kongregation!

Nuovo nel panorama dei siti dedicati a Flash è Kongregate, un portale che funziona esattamente come YouTube, ma esclusivamente votato ai videogiochi. Ciò significa che si possono mettere in upload i propri titoli, commentare gli altri, o semplicemente usufruire di tutto quello che si trova sul sito senza far realmente parte della comunità. "Il paragone con YouTube è azzeccato, ma noi vogliamo diventare l'Xbox Live dei giochi in Flash", ha commentato Greer, cofondatore del sito.
Il portale propone inoltre sfide a tempo per vincere carte speciali da utilizzare in un futuro Card Game, nel quale vincere punti da impiegare sul sito. Con un design pulito e funzionale, grandi idee alla base e uno stile proprio e riconoscibile, Kongregate si sta proponendo come un solido punto di riferimento per la scena dei giochi in Flash.



"I titoli in Flash sono lo specchio che riflette la crescita del fenomeno del gioco di massa"



***Drakojan Skies Acolytes* è uno spettacolare e curatissimo sparatutto che ha portato via la bellezza di due anni di sviluppo al suo creatore**

Defend Atlantis

The Super Flash Bros

In questa interpretazione di *Missile Command* bisogna difendere la città da bidoni esplosivi e strani tizi vestiti da sub disegnando delle bolle su cui farli rimbalzare. Date un'occhiata anche a *Red*, titolo simile che sfrutta la fisica e l'utilizzo frenetico del mouse.

Bowmaster Prelude

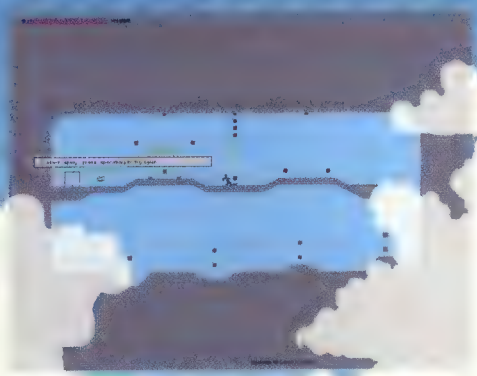
Lost Vectors

Con un bizzarro mix fra la strategia in tempo reale e il sistema di puntamento di *Worms* (con elementi da GdR), *Bowmaster* possiede un innegabile carisma. Anche in questo caso è principalmente la difesa il fulcro del titolo, ma si possono utilizzare armi.

Castle Crashers è l'ultimo titolo dei Behemoth, creatori di *Alien Hominid*. A differenza del titolo citato, il team non ha ancora deciso se trasferirlo anche su altri formati

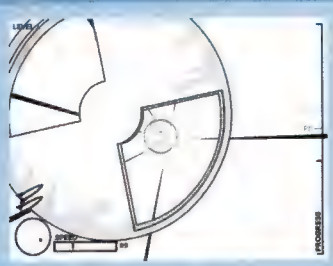
I Flash, you Flash... Wii Flash

Flash ha dimostrato di essere un ottimo apripista per lo sviluppo di giochi e altre applicazioni per Opera. Molti team indipendenti hanno sviluppato API che permettono a Flash di utilizzare specifiche funzioni per il Wiimote; tra queste c'è Fwiidom, di Adam Robertson. "Posso solo supporre che Nintendo sperasse segretamente che qualcosa del genere succedesse, prima o poi. Che cosa me lo fa pensare? Il fatto che sia bastato usare un sistema Bluetooth standard e il fatto che mancasse qualsiasi misura di sicurezza!". WiiCade, il famoso portale di giochi in Flash da usare con il Wii, garantisce una API che concede agli sviluppatori l'accesso ai controlli del Wiimote.



N è stato uno dei primi titoli a coniugare Flash con la simulazione della fisica. I suoi controlli precisi e le sue animazioni fluide sono diventati un vero e proprio banco di prova per tutti i titoli successivi

Missile 3D



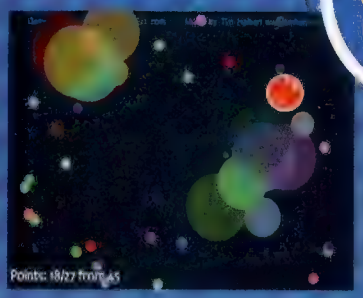
DXInteractive

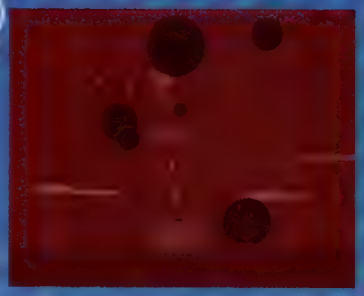
Perfetto per il Wiimote, questo strano gioco di corse vi impegna ad attraversare una sequenza di tunnel senza colpire nulla di solido. Va così veloce che vi basterà chiudere le palpebre un attimo per colpire un muro! Segnaliamo anche la splendida presentazione in stile minimalista.

Four Second Frenzy

jmtb02 Studios

Un clone di *WarioWare* che contiene 50 minigiochi sviluppati da 26 differenti designer. L'altissimo numero di sviluppatori coinvolti ha assicurato la stessa camaleontica natura del gioco Nintendo, copiandone anche la velocità e l'ironia, sebbene non proprio tutti i giochi divertano.





Questi tre giochi sono diverse interpretazioni dell'amore di Flash per i cerchi. Da destra a sinistra: *Boomshine* (un Every Extend minimalista), *Bubble Tanks* (incrocio tra *fIOw* e *Geometry Wars*) e *Red* (un *Missile Strike* con la fisica)

Assediati

Ultimamente sembra tornato di moda un vecchio ma sempre divertente concept di gioco: la difesa delle proprie postazioni. Questo è solo un altro dei tanti esempi di come Flash riesca a riprendere un'idea e renderla popolare grazie all'enorme comunità di utenti che lo seguono. I giochi basati sul difendere basi erano partiti come Mod e mappe aggiuntive di *WarCraft* e *StarCraft*. Dave Scott ne produsse una versione in Flash a gennaio, chiamata Flash Element TD, che raggiunse la bellezza di 300.000 dic in soli 5 giorni. Logico aspettarsi quindi un fiume di cloni nel periodo successivo, incluse le varianti stesse sul tema di Scott. Tra i più riusciti, *Desktop Tower Defence*, di Paul Prece, annoverava fra le sue caratteristiche migliori la possibilità di scegliere la posizione della propria postazione, una grafica accattivante ed effetti sonori registrabili dagli utenti.

"Se non riesci a renderizzare 100 carri armati non li introduci nel gioco, semplice"

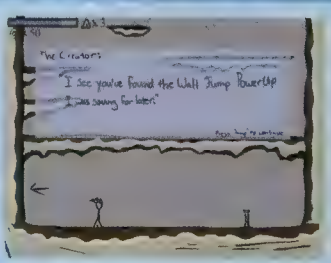
Dynasty Street e *Stickman Sam 2* perpetuano l'amore del Flash per l'omino stilizzato reso famoso dall'animatore in Flash cinese Zhu Zhiqiang nella sua serie di film interattivi Xiao Xiao, spesso parodie dei film made in Hong Kong che espongono l'omino a fiumi di iperviolenza

More Rooms

Sean Cooper

Tecnicamente è notevole, con decine di buffi zombi squadrati e splendidamente animati e tante armi potenziabili utili per mettere insieme un vero e proprio arsenale. Con caratteristiche come queste, un sistema di combo a punteggio e differenti arene, *More Rooms* è un titolo davvero splendido.

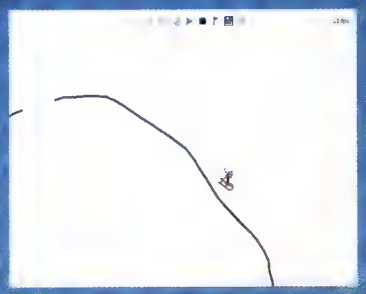
Fancy Pants Adventure



Brad Borne

Questo platform, molto simile a *Sonic*, ha fra le caratteristiche migliori le sue splendide e sempre fluide animazioni e una grafica pastello molto stilizzata. Inoltre include tantissimi extra e mosse particolari come il correre sui muri o romperli.

Da sinistra a destra: *Hell Attack* è uno sparatutto a scorrimento laterale che utilizza la tecnica del puntamento con il mouse. In *IndestructoTank!* utilizzerete gli attacchi dei nemici per far schizzare in aria il vostro carro armato e inanellare combo, mentre *Nutty McNuts* è un puzzle basato sulle traiettorie



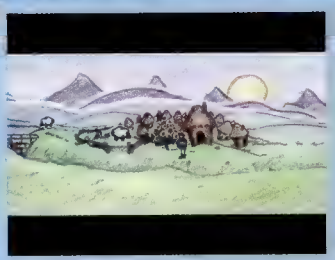
LineRider è un piccolo gioco in Flash che è diventato un vero e proprio fenomeno, su Internet. Sotto: *Line Runner*, titolo molto simile uscito per DS. Entrambi i titoli girano molto bene su console Nintendo

Tri-achid

Florian Himsl e Edmund McMillen

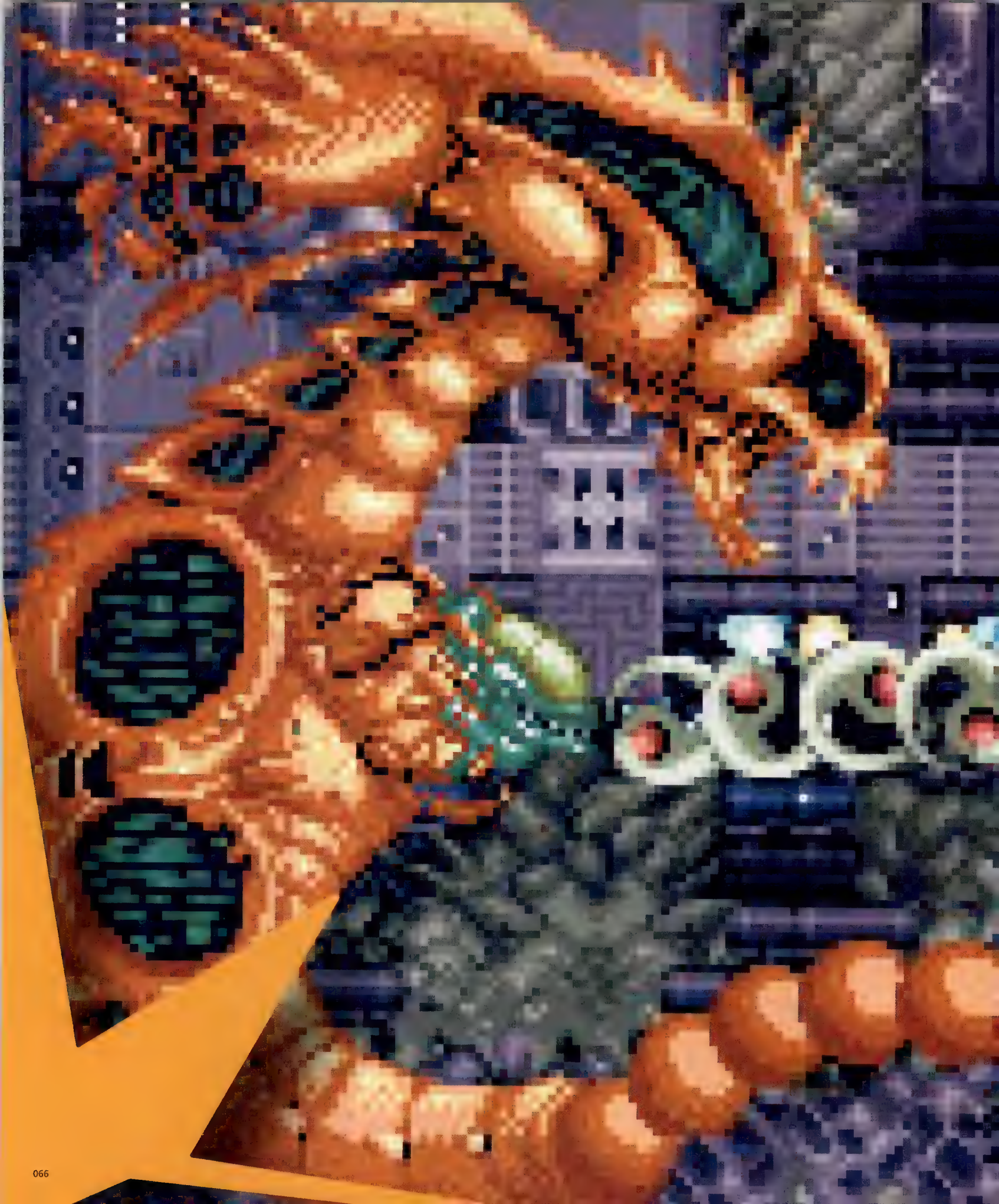
Un ottimo esempio di come applicare la fisica all'interno di un gioco in Flash viene da questo gioco, nel quale dovete far avanzare la vostra bestia attraverso i livelli cliccando e trascinando i suoi tre piedi. Roba unica, fidatevi.

Sprout



Jeff Nusz

Questo puzzle game dalla grafica accattivante si basa sul recuperare da un'isola deserta un seme di albero da portare nella foresta. Si procede più a tentativi che seguendo una precisa logica, ma ciò non toglie che questo gioco sia incantevole e quasi ipnotico.



RAYLIGHT MY FIRE

SEQUEL, PREQUEL, MIDQUEL, REBOOT. E ANCORA: REMAKE E PORTING. IN UN MOMENTO STORICO NEL QUALE IL PASSATO NON CE LA FA A RESTARE TALE, GAME PRO SI È RECATO A DISCUTERE DI QUESTE TENDENZE CON DEGLI AUTENTICI ESPERTI: I RAGAZZI DI RAYLIGHT STUDIOS. LE SORPRESE NON SONO MANCATE...

Quando nel 2002 il nuovo *Biohazard* di Shinji Mikami fece la sua comparsa su GameCube, la più improbabile delle console, per un'operazione del genere, tutto il mondo seppe con estrema chiarezza quale fosse, nel settore dei videogiochi, la definizione di "perfetto remake". Sebbene il titolo originale oggetto delle attenzioni di Capcom risalisse a soli 6 anni addietro (1996, PlayStation), in *Rebirth*, questo il nome in codice del progetto, tutto aveva un senso e un effetto. Graficamente, il gioco era quanto di più impressionante potesse esserci. Ambientazioni prerenderizzate al limite del fotorealismo e popolate di modelli 3D squisitamente complessi e dettagliati. Mille piccole inquietanti animazioni. E poi giochi di luci e ombre, fiamme crepitanti, minacciose chiazze umide e tanti altri effetti. Il mondo di *Resident Evil* era davvero rinato, novello Frankenstein, per incutere nuovo terrore, per esprimere quel romeriano senso di assedio e impotenza che tanto stava a cuore al regista e produttore Mikami, creatore del genere survival horror. Non una riproposizione del vecchio gioco, ma un *rifacimento* dello stesso, anche a livello di gameplay. Sequenze stravolte rispetto all'originale, nuove location, zombi in grado di aprire le porte per braccare meglio il giocatore: tutto cospira a evocare paura, urgenza e panico.

Non sempre, però, operazioni legate alla resurrezione più o meno integrale di vecchi marchi si risolvono così brillantemente. Ecco che le accuse ai publisher di sfruttare le proprie galline dalle uova d'oro oltre il lecito si fanno strada, unendo critici e giocatori in una campagna di moralizzazione della serialità. D'accordo, le saghe infinite sono una realtà da accettare e saper apprezzare, ma a patto che il limite della decenza non venga travalicato. Ma cosa ne pensano gli sviluppatori, cioè coloro che poi i videogiochi li creano davvero?

Game Pro ha deciso di recarsi a Napoli a incontrare i ragazzi di Raylight Studios, per scoprire qual è il punto di vista di un team che si è affermato a livello internazionale proprio lavorando su serie celebri e portandole su console portatili. *Spider-Man*, *Street Racing Syndicate*, *Hot Wheels*, ma soprattutto *R-Type*, *Wing Commander*, *Speedball* e *Wings*. Non c'è che dire, l'esperienza e il titolo per poter parlare, ai nostri talentuosi sviluppatori partenopei, non mancano.

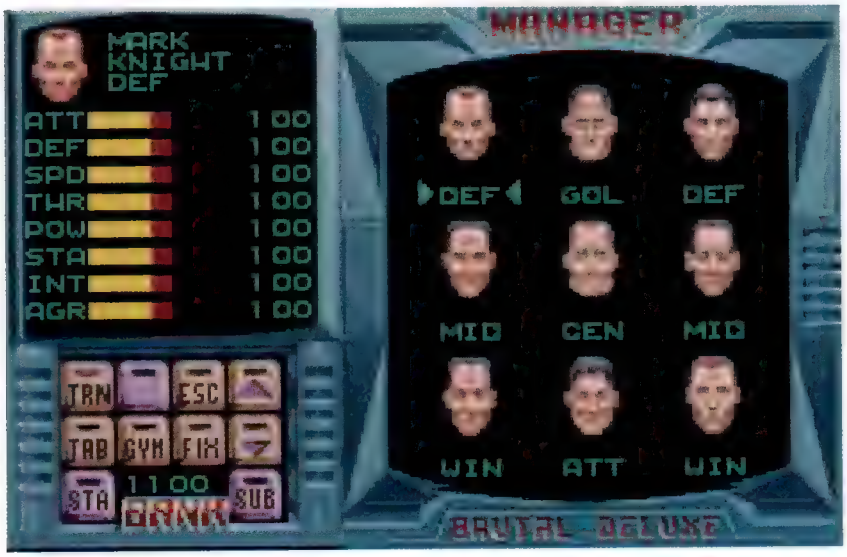
QUELLA SPORCA DOZZINA

"Lavorare in Italia è un problema. Se vogliamo crescere, rischiamo di doverci trasferire all'estero. Il problema è che non si trovano neppure persone da assumere con le competenze giuste. Questo soprattutto se ti trovi da Firenze in giù. Noi al momento siamo in 12 persone e siamo costretti a rifiutare giochi. Riusciamo a fare due titoli all'anno più una collaborazione a un altro gioco... e siamo veloci ed efficienti! Vorremmo investire e raddoppiare il nostro organico, ma non troviamo le persone!"

Arrivati presso gli uffici di Raylight, situati all'interno del complesso Città della Scienza di Napoli, una struttura molto moderna e dal design accattivante pensata per agevolare le giovani imprese, troviamo i nostri tre interlocutori e soci di Raylight Studios: Massimiliano Di Monda, Presidente, Fausto Cardone, Direttore Sviluppo, e Francesco Paduano, Direttore Artistico. Il discorso parte inevitabilmente dalle origini del team e Francesco prende la parola per primo: "Raylight è nata 7 anni fa dalla nostra esperienza in PixelStorm. Io e Fausto cominciammo a parlare di cosa fare insieme... Mentre eravamo al lavoro su alcune demo tecniche, Massi si aggiunse a noi, portando la sua esperienza di game designer. Presto decidemmo di prendere un piccolo ufficio per fare sul serio. Era piccolo davvero: 45 mq, per essere precisi!" La sua voce calda e profonda è interrotta da una risata, mentre lo sguardo sembra fuggire per un istante verso un passato che gli è caro. Poi riprende: "Lavoravamo notte e giorno: non si dormiva più! Preparammo le nostre demo e partimmo per l'ECTS. Era il settembre del 2000 e andavamo a giocarci tutte le nostre carte. Ricordo che ricevemmo tanti di quei complimenti che tornammo con una convinzione: è fatta, da domani si comincia a lavorare". Fa una pausa e sorride. "Invece non fu così. Restammo quasi un anno in attesa, senza lavoro, costretti a investire tutti i nostri risparmi per mantenerci in piedi. Le cose cambiarono solo quando ci scoprì la Raw Fish, che ci diede i primi lavori. Da quel momento, non abbiamo mollato mai più la preda". Subentra Massimiliano, detto Massi: "È stato un anno durissimo, di enormi sacrifici. Avevo 25 anni. La nostra giornata la passavamo tutta in ufficio, con Fausto e Francesco impegnati sullo sviluppo delle demo e io a cercare di trovare contatti cui mostrare e sottoporre il nostro lavoro. Sapevamo che dovevamo dare il massimo, ma anche che si trattava di un campo in cui il massimo può non bastare. Così decidemmo che per farcela avremmo dovuto andare oltre il massimo, realizzando ciò che era considerato impossibile. L'occasione ce la diede il Game Boy Advance. Decidemmo di sviluppare giochi in 3D per GBA e ci mettemmo al lavoro anima e corpo, 24 ore al giorno. Ricordo l'incredulità di Nintendo di fronte alle nostre demo. Avevano dichiarato che un certo 3D, su GBA, sarebbe stato impossibile. Eppure era lì, davanti ai loro occhi. Volevano aprire il nostro Game Boy Advance per capire cosa ci fosse dentro!"

Massimiliano continua: "Del resto, la nostra prima conversione su GBA fu *Wing Commander: Prophecy*, un gioco che su PC occupava qualcosa come sei CD! E inserimmo tutte le missioni dell'originale". Fausto si inserisce, ripensando ai primi tempi in Raylight: "Abbiamo lavorato tanto, è vero, ma con un entusiasmo tale che non sentivamo la fatica". I tre soci non hanno dubbi: è stato un gioco d'azzardo ma ne è valsa la pena.

"Fare un remake significa gioia. Quella di un giocatore prima ancora che sviluppatore che ha per le mani un titolo che ha amato, magari su Amiga quando aveva 15 anni", ci spiega Massimiliano Di Monda, entrando in argomento. "Lavorare a *R-Type*, a *Wings* della Cinemaware, a *Wing Commander*... a *Speedball*! Sono emozioni forti, e solo un appassionato videogiocatore può davvero maneggiare proprietà intellettuali come queste". Raccolti i pensieri, prosegue: "Nel lavorare a un remake occorre catturare lo spirito originale del gioco, riuscendo però anche ad attualizzarlo con caratteristiche nuove, che sappiamo catturare una generazione che è diversa da quella che visse il gioco al momento della sua uscita. Da un lato



si deve cercare di essere quanto più possibile fedeli all'originale, dall'altro bisogna tenere a mente che è necessario catturare anche chi il gioco classico non lo conosce affatto. È difficile, perché è un pubblico totalmente diverso, sul quale non agisce alcun effetto nostalgia". Per esemplificare quanto sta dicendo, sceglie *Wings*, l'ultima grande fatica di Cinemaware (*Defender of the Crown*, *It Came From the Desert*), un simulatore bellico di biplani ambientato durante la Prima Guerra Mondiale, un gioco intenso e vero, appassionante e malinconico, capace di far assaporare l'eroismo e la precarietà di un pilota di quei rudimentali velivoli, la vita sempre appesa a un filo. "Ci sono giocatori che vedono *Wings* e lo confrontano con analoghi prodotti contemporanei; ignorano tutta la storia di quel titolo... su di loro non esercita alcuna attrattiva... e in fondo è giusto così. Deve piacere loro il gioco in quanto tale. Ecco perché abbiamo trasformato alcune sezioni di *Wings* su binari in livelli sparatutto liberi, più complessi e moderni, molto più in linea con il panorama attuale".

"Un altro elemento col quale fare i conti è il tempo di sviluppo", sottolinea Massimiliano. Stavolta ci spostiamo a parlare di R-Type III: The Third Lightning, ultraclassico sparatutto spaziale a scorrimento sviluppato da Raylight su Game Boy Advance nel 2004 per Destination Software. "I dettagli sono fondamentali, soprattutto quando parliamo di titoli conosciuti e amati. Ecco quindi che, quando in un caso come R-Type III, ti trovi a fare un gioco perfetto rispetto all'originale ma privo della sequenza introduttiva e con un problema di collisioni di sprite, vieni sepolto dalle critiche". Giustamente, ribattiamo. Secondo quanto da voi detto, la prospettiva che bisogna assumere è quella del videogiocatore, e sapete bene come in un gioco come quello da voi appena citato, le collisioni rilevate al millimetro siano fondamentali. Quel difetto è un errore che compromette il gioco. "Assolutamente sì", conferma Massimiliano Di Monda. "Infatti io sono il primo a criticarlo duramente. È stato un peccato che le cose siano andate così, nel caso di *R-Type III*. A nostra discolpa, però, va detto che il publisher iniziale, la casa coreana Phantagram Interactive, ci abbandonò dopo tre mesi senza coprire le ingenti spese di sviluppo. Sapete che cosa significa? Che eravamo senza fondi e senza alcun tipo di supporto, perché la Irem ci disse: arrangiatevi. Io mi mettevo davanti al MAME [noto emulatore di coin'op] e andavo avanti nel gioco, registrando intanto il filmato. Poi ricostruivamo i livelli vedendolo, pezzo per pezzo. Play, pausa. Play, pausa. Play, pausa". Interviene Francesco Paduano: "Siamo riusciti a finire comunque il gioco, e a farlo uguale all'originale, almeno a livello visivo. Sei mesi di fatica, sei mesi di sviluppo a singhiozzo, perché dovevamo nel frattempo mandare avanti gli altri lavori, quelli che ci venivano pagati!"

"I tempi sono veramente decisivi, in un remake", spiega Francesco. "E i tempi significano il budget, il valore di produzione. Se il tuo budget non è sufficientemente elevato, non puoi neppure immaginare di effettuare un vero remake, ma dovrai limitarti a un porting puro e semplice. Un remake deve attualizzare il gioco e attualizzare seriamente un gioco significa spenderci su tempo e denaro. *Wings* è un vero remake perché Cinemaware ha creduto tanto al progetto e ha investito in esso, fornendoci anche tantissimo materiale e supporto".

"LEI NON SA CHI SONO IO!" DISSE PAC MAN

Su Game Pro 001, Riccardo Cangini, leader di Artematica, ha lanciato un grido di protesta, sostenendo che le istituzioni non solo non aiutano in alcun modo gli sviluppatori di videogiochi, ma mettono loro i bastoni tra le ruote. Abbiamo posto la medesima domanda alla dirigenza di Raylight, ricevendo risposte identiche. Nessuna agevolazione reale, nessun riconoscimento: il settore videoludico in Italia parrebbe essere paurosamente arretrato. Di fronte a questa avvilente situazione, il rischio è essere costretti a lasciare l'Italia.

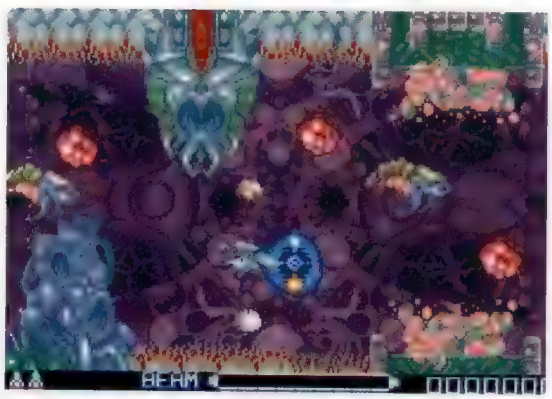
Un remake sfida *il tempo,* in fondo. Significa riproporre un gioco in tempi che non sono i suoi, cercando di catturare un nuovo pubblico, un nuovo mercato. È piuttosto naturale, a questo punto, chiedersi quali siano le maggiori difficoltà che uno sviluppatore affronta nell'atto di realizzare un remake. "Credo che il grande problema di oggi sia l'affidamento smodato alla tecnologia. anche a scapito del gameplay. Le enormi limitazioni tecniche dei vecchi videogiochi costringevano gli autori a ricorrere al gameplay, per fare la differenza. Bisognava inventare, stupire il giocatore con le idee. Da questo punto di vista, anzi, il remake di un classico offre il vantaggio di lavorare su un titolo che generalmente è forte proprio a livello di giocabilità". Ma se è vero quanto state dicendo, insinuiamo, c'è ancora spazio per l'autentica originalità, nel mondo dei videogiochi odierno?

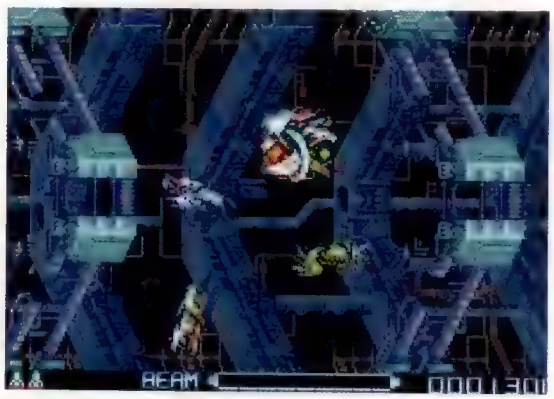
"È possibile ma molto difficile e la colpa, mi dispiace dirlo, è dei publisher, che quasi non si muovono più se non hanno alle spalle una licenza che li rassicuri. Prendi i vecchi giochi di *Dragon Ball*: avevano dietro la licenza famosa ma facevano schifo. Ti garantisco che la licenza danneggia il gioco, perché toglie fondi agli sviluppatori. Il budget del publisher è sempre quello: se spende di più per comprare la licenza, spenderà di meno per sviluppare il gioco".

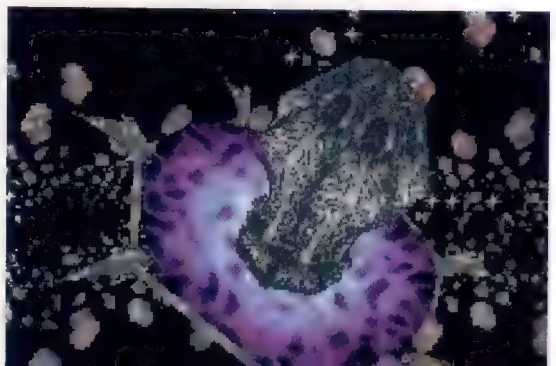
Il discorso scivola verso l'hardware, mentre Massimiliano rileva come Nintendo stia aiutando gli sviluppatori a essere originali proponendo sul mercato due console come il DS e il Wii. "Una cosa sbagliata è anche l'accorciamento del ciclo vitale delle console, perché non dà il tempo di imparare a sfruttarle al massimo", sottolineano Francesco e Fausto. "Da questo punto di vista", interviene Massimiliano, con gli occhi che sembrano accendersi, "il massimo è il Neo Geo. I giochi arcade ancora escono sul vecchio hardware, che non è mai morto. Guarda la saga di *Metal Slug*! Io adoro il Neo Geo. In realtà amo tutte le vecchie console e i vecchi computer come il Commodore 64. Tratto tutti i sistemi che ho in casa come bambini..". Fausto sbotta: "La leggenda vuole che Massi sia nato col cordone ombelicale collegato a una console!" Poi si ricollega al discorso: "Il cambio di hardware, a parte tutto, comporta un periodo di almeno sei mesi di assestamento, in cui soprattutto noi programmatori dobbiamo prendere confidenza con la macchina. Poi è ovvio che alcuni super team hanno un tale supporto dalle case produttrici delle console da poter produrre lavori tecnicamente insuperabili già nei primi mesi di vita dei vari sistemi di gioco".

A proposito di console, Raylight ha costruito la sua fama grazie al GBA, passando poi a sviluppare su DS e PSP. Rispetto al passato monomarca Nintendo, oggi il mondo dell'handheld gaming si divide in due, con console molto diverse l'una dall'altra, sia tecnicamente sia per filosofia. Il punto di vista del trio di sviluppatori partenopei è interessante...

"La PSP vince 10 a 1, tecnicamente parlando". Fausto Cardone non ha dubbi, a riguardo. Ci spiega come Raylight, grazie alle sue tecnologie proprietarie, il versatile tool X-Proton e il sorprendente engine 3D BlueRoses, riesca a sviluppare giochi tridimensionali e graficamente molto spinti su console portatili senza eccessiva fatica, potendo lavorare su PC simulando tutti i limiti delle diverse macchine. "Riusciamo a fare il lavoro di altri team con la metà del personale addetto. Non esagero". Quanto alla sua preferenza, Fausto è chiaro. "Come sviluppatore, preferisco la PSP al DS. La potenza della macchina è straordinaria, sebbene sia penalizzata dalla lentezza del trasferimento dati, che crea uno stretto collo di bottiglia". Massi insorge: "Io invece, sempre da sviluppatore, preferisco il DS. La PSP, come console *portatile*, non ha senso. Fondamentalmente, ti ritrovi con gli stessi







giochi per PS2 visti attraverso uno schermo ridotto e con l'audio che fa schifo; inoltre il formato UMD è fallito, quindi non è così utile neppure per vedere film. Il DS, grazie a touch screen e pennino e grazie al doppio schermo, ha portato grande freschezza e innovazione. Non a caso il mercato ha scelto il DS". Pausa. "La transizione dal GBA, però, è stata

"CI SONO GIOCATORI CHE VEDONO WINGS E IGNORANO TUTTA LA STORIA DI QUEL TITOLO. SU DI LORO NON ESERCITA ALCUNA ATTRATTIVA... E IN FONDO È GIUSTO COSÌ DEVE PIACERE LORO IL GIOCO IN QUANTO TALE".

turbolenta", continua a raccontare Massimiliano. "Nell'ambiente, prima dell'avvento di DS e PSP, tutti davano per certo il trionfo della PSP. 'Spazzerà via il DS', dicevano. Per questa ragione i publisher seguivano la politica di investire poco sul DS (progetti al risparmio, molto ristretti) e pianificare grandi titoli su PSP. 'Voi potete farcela?' Ci chiedevano. E giù a lavorare su tecnologia PSP. Poi, un anno e tanta fatica dopo, le stesse persone sono tornate da noi. 'Ragazzi, il mercato della PSP fa schifo. Il DS sta vendendo molto di più, quindi il prossimo anno non lavorerete più su PSP ma su DS.' Potete immaginare che caos, specialmente rispetto all'epoca relativamente tranquilla dello strapotere del GBA". Si va ancora oltre. "Nintendo privilegia il gameplay rispetto alla tecnologia, e la scelta risulta vincente. Non è stata la PSP a far uscire il gioco portatile dal ghetto, ma il DS, che ha saputo conquistare nuove fasce di pubblico, come ad esempio quella femminile". Interviene Francesco: "Il gioco portatile ha piena dignità, però è per sua stessa natura limitato a certi generi, a mio avviso. Come puoi immergerti in un'avventura horror attraverso lo schermo di una console portatile?" Lo spunto delle avventure horror ci riporta all'inizio del discorso, così ci avviamo a concludere la nostra chiacchierata tornando al punto centrale della discussione. Sequel, remake e in generale sfruttamento di serie, marchi e personaggi. Alla fin fine, dove tracciamo il confine del giusto?

"L'eccesso è *Final Fantasy*". I tre sbottano quasi all'unisono. Francesco rincara la dose: "Il problema non sono solo i troppi porting e remake vari. No, è proprio la serie in sé. Vedo da troppo tempo lo stesso gioco o quasi. Facciamo un confronto con *Resident Evil*: Capcom ha saputo rinnovare la serie e farla rinascere. *Resident Evil 4* lo si finisce con la stessa freschezza e intensità con cui si finì il primo titolo. *Final Fantasy* ha esaurito la sua forza già con il settimo capitolo, poi ha cominciato a clonarsi in tutti i modi possibili e immaginabili, fino a riproporre pari pari tutti i primissimi titoli su ogni sistema possibile e immaginabile".

Il remake di *Resident Evil* su GameCube è un remake perfetto, secondo Massimiliano e Francesco, perché, grafica a parte, sa sorprendere continuamente il giocatore, meravigliarlo... affascinarlo. Saprà la Raylight affascinare allo stesso modo i videogiocatori con i suoi nuovi titoli? Staremo a vedere. Per adesso lo sviluppo procede su due titoli DS ancora top secret, ma la promessa è di svelarli quanto prima su queste stesse pagine. Non vi resta quindi che continuare a seguirci e intanto, per ingannare l'attesa, dedicarvi a qualche remake. A patto che sia degno di questo nome, s'intende.

RESIDENT EVIL 2 GBA

Altro che *Deadly Silence* su DS! Raylight, molti anni orsono, sviluppò per Game Boy Advance una demo giocabile di *Resident Evil 2*, che mostrò a Capcom. Abbiamo avuto modo di testarla e possiamo assicurarvi (controllatelo da voi cercando il filmato su YouTube) che il lavoro risulta tuttora strepitoso. Capcom stessa ammise di essere di fronte a un piccolo prodigio tecnico, ma dichiarò di non essere interessata, non essendo il GBA una piattaforma adatta a una serie adulta e violenta come quella in questione. Grave errore, Capcom, grave errore...

fantasia senza confini

Con l'avvicinarsi del ventesimo anniversario del mastodonte dei GdR Square, osserviamo cosa sta accadendo alla leggenda di Final Fantasy

Non è sempre facile separare fantasia e realtà. Si narra di uno sviluppatore sull'orlo del tracollo finanziario, con il suo director di punta pronto a creare il suo ultimo gioco, gettando tutto ciò che era rimasto nel calderone di una trama epica. Sarebbe stata un'uscita spettacolare, con un nome prepotentemente coraggioso: l'addio di Square e Hironobu Sakaguchi sarebbe stato una *Final Fantasy*.

Le cose andarono diversamente. Il *Dragon Quest* di Enix aveva trasformato l'appetito dei giapponesi per i GdR in una vera e propria voglia, e *Final Fantasy* si inserì nel mercato, vendendo le prime copie il 18 dicembre del 1987. Vent'anni dopo, il nome *Final Fantasy* ha fatto registrare oltre 70 milioni di copie vendute in tutto il mondo, è diventato il quarto franchise videoludico della storia per importanza e non è più tanto una serie di giochi quanto un progetto multimediale che comprende giochi, film, libri, anime e una quantità illimitata di merchandise.

È anche capitato che facesse il passo più lungo della gamba: l'enorme investimento sul film in CGI Final Fantasy: The Spirits Within causò, col suo fallimento al botteghino, il collasso di Square Pictures, e richiese una drastica fusione. Tra tutti i partner possibili, fu proprio Enix a fondersi con Square (quasi un'acquisizione, in realtà) nel 2003, formando Square Enix, compagnia che ora controlla alcune delle più grandi licenze di JRPG. Entrando nella sede centrale della compagnia, a Tokyo, la prima cosa che si vede, assieme alle sedie con cuscini a forma di Slime e Chocobo, è una mappa incorniciata e fieramente esposta di Vana'Diel, il mondo online di *Final Fantasy XI* popolato da mezzo milione di giocatori. Proprio come la saga in sé, è enorme, intricata e bellissima. Ma, sempre come la saga, è anche un po' pretenziosa, e se la si guarda con attenzione si scopre che è formata da tante piccole sezioni cucite assieme, quasi a dare un'illusione di coerenza.

L'esempio migliore è proprio l'ultimo *FF*, il primo della serie centrale a essere sviluppato

in concomitanza con gli spin-off, che saranno conosciuti collettivamente con il nome di "progetto Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis" e che comprenderanno *FFXIII*, *FF Versus XIII* e *FF Agito XIII*. La serie si diversifica sempre di più con il passare del tempo, con i suoi spin-off di spin-off che minacciano di far boccheggiare anche il fan più accanito. Sono ben 15 i *FF* attualmente in sviluppo o pubblicati recentemente su piattaforme che vanno dalla PS3 ai cellulari: un numero che, se applicato a Mario, farebbe arrossire Nintendo. Un pieghevole distribuito allo Square Enix Party 2007 elencava tutti i titoli in sviluppo, e sono bastati due calcoli per determinare che circa il 65% dell'attuale produzione Square Enix porta il nome *Final Fantasy*. Al momento la domanda è sicuramente presente, ma se Square Enix stesse andando troppo in là, saturando il proprio stesso mercato? E *Final Fantasy* può ancora essere considerato un concept coerente per una serie o è semplicemente un "termine ombrello" più che un'indicazione di contenuto?

Per iniziare qualunque considerazione su *Final Fantasy* occorre prima di tutto riconoscere la sua passata importanza e la sua eccellenza sotto molti riguardi, dalle colonne sonore di Uematsu, complete di leit motif per i personaggi e di temi ricorrenti alle sequenze FMV che fissarono gli standard sulle rispettive piattaforme. Sin dai capostipiti su NES, l'eccellenza visiva di *Final Fantasy* è stata talmente scontata che è facile minimizzare sulle sue conquiste, dall'uso del Mode 7 in *FFIV* allo stupefacente *FFXII*. E per quanto sia inevitabile la presenza di titoli più deboli all'interno della serie, lo standard generale è tale che è difficile trovare un'altra serie di RPG dalla quantità e la profondità paragonabili ai *Final Fantasy* di punta. È anzi vero che questa ampiezza di spettro fa spesso sembrare decisamente anemici gli altri pretendenti al trono di RPG più venduto di sempre. Il fenomeno non si ferma all'online: una delle decisioni più coraggiose di Squaresoft fu quella di entrare

Final checklist

C'è un numero impressionante di *Final Fantasy* in sviluppo, dai titoli originali ai remake al cubo. Ecco una guida per chi confonde i Chocobo con i Moogle o la tattica con l'International Zodiac Jobsystem.

Final Fantasy XIII

(PS3) Uscita: **TBA**

Perno centrale di Fabula Nova Crystallis, nonché l'ultimo nella serie principale, *XIII* è il secondo titolo della serie principale ad avere una protagonista donna, Lightning, ed è ambientato in un mondo futuristico dominato dalla divisione tra gli abitanti privilegiati di Cocoon, una fortezza volante, e quelli di Pulse, il pianeta al di sotto. Le sequenze mostrate sinora sono visivamente mozzafiato, ma ben poco si sa del gameplay effettivo

Final Fantasy Versus XIII

(PS3) Uscita: **TBA**

Come controparte del *XIII*, *Versus* promette di virare maggiormente all'azione e di offrire uno sguardo più adulto sull'universo di *Final Fantasy*. Incentrato su elementi da sparatutto in terza persona e, narrativamente parlando, sul controllo dei Cristalli, il trailer mostra un giovane con una spada di enormi proporzioni che si getta contro un gruppo di nemici, nonché un approccio alle battaglie molto più viscerale, sanguinoso e cruento del solito

Final Fantasy Agito XIII

(Mobile) Uscita: **TBA**

Terzo della serie dei XIII, non è dato sapere se *Agito* godrà di una pubblicazione europea, grazie al fatto che i cellulari occidentali sono innumerevoli passi indietro a quelli giapponesi. Ambientato nella scuola di magia Akademia, supporta almeno 12 personaggi giocanti. Si sono intraviste sequenze di combattimento simili a quelle dei FF su PlayStation, mentre il gioco è affrontabile online e includerà probabilmente una modalità cooperativa

Le versioni *Kingdom Hearts* di Cloud e Sephiroth. Quest'ultimo è divenuto in pratica l'incarnazione del Male secondo Square Enix, e dunque i suoi cammei sono spesso poco sfaccettati, anche se lo stesso si può dire di Cloud

nel florido mercato degli MMO con *FFXI*. Ad oggi sono pochi gli MMO che possono vantarsi di prosperare a cinque anni dall'uscita. Non sarà *World of WarCraft*, ma le traduzioni in francese e tedesco pubblicate nell'aprile 2007 e una quarta espansione programmata per la fine dell'anno assicurano una salutare presenza di *FFXI* per un periodo non indifferente.

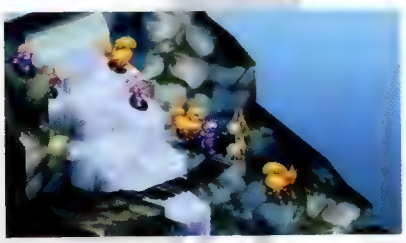
FFXI è anche il simbolo di quell'istinto d'innovazione che contraddistingueva la serie: primo MMO cross-platform di alto profilo (per PC, PS2 e successivamente 360), è aggiornato con espansioni i cui contenuti vengono sbloccati a tappe così da mostrare ai fan un nuovo aspetto del mondo ogni pochi mesi e possiede strumenti di traduzione apparentemente superiori ai concorrenti. I giocatori desideravano allevare i propri Chocobo, e ora possono farlo. Schegge impazzite minavano l'economia del gioco: gli inganni sono stati rimossi e gli elementi di disturbo eliminati. La navigazione di alcune aree era difficoltosa: nuovi PNG (personaggi non giocanti) che offrono servigi di teletrasporto a un prezzo irrisorio sono previsti nel prossimo update. È la vera epitome di come gestire un'ampia comunità online, ovvero la sfida principale di ogni MMO, tramite principi semplici come una costante offerta di nuovi elementi, per quanto insignificanti, e una pronta risposta ai feedback.

Questa è anche la dimostrazione della più grande forza di *FF*. *FFXI* non somiglia a nessun altro *Final Fantasy*, così come *FF Tactics*, *FFXII: Revenant Wings* e *FFVI* non hanno nulla in comune a parte i nomi di alcune magie e l'organizzazione dei menu: questo eclettismo scavalca il genere e abbraccia personaggi, locazioni e storie. Solo di recente, a seguito di quello spartiacque che è *FFX-2* (primo sequel diretto di un precedente *Final Fantasy*), ambientazioni e personaggi hanno cominciato a essere riutilizzati. Che questo sminuisca il lustro della serie o meno, resta da vedere se ogni episodio traesse effettivamente prestigio dalla propria onnicomprensività. *FFXIII* sarà veramente un'esperienza completa senza *FF Versus XIII*? Un cinico potrebbe affermare che è esattamente questa l'intenzione dietro il progetto Fabula Nova Crystallis, ed è arduo negare che gli incentivi economici che Square Enix guadagna dall'imporre l'etichetta "Final Fantasy" siano enormi, ma c'è una giustificazione ludica?

I director e i programmatori dei singoli episodi della serie sembrano avere inquietantemente poca voce in materia: delle nove interviste da noi svolte a Tokyo ci è stata offerta soltanto una risposta generica sulla garanzia di qualità che il marchio *Final Fantasy* rappresenta [con l'eccezione di Tetsuya Nomura; vedi pag. 80]. È comprensibile che questa sia la linea aziendale di Square Enix, ma se affiancata alla qualità discutibile di alcuni degli ultimi titoli suona vagamente

SOLO DI RECENTE, A SEGUITO DI QUELLO SPARTIACQUE CHE È *FFX-2* (PRIMO SEQUEL DIRETTO DI UN PRECEDENTE *FINAL FANTASY*), AMBIENTAZIONI E PERSONAGGI HANNO COMINCIATO A ESSERE RIUTILIZZATI

Una delle sequenze animate sviluppate per il porting PSP di *Final Fantasy Tactics*, che espanderà la storia originaria



Final Fantasy Tactics: Shishi Senso
(PSP) Uscita: **Disponibile (Giappone), ottobre (US), autunno (EU)**

Essendo un remake dell'originale *Final Fantasy Tactics*, è uno dei pochi porting da PlayStation che i possessori di PSP dovrebbero salutare con gioia. Molte sono le novità, dal multiplayer ai nuovi job fino ad arrivare al cammeo di Balthier da *FFXII*. Ancor più importante, una nuova traduzione inglese dovrebbe soppiantare quella, orrenda, della PS. La settimana dell'uscita è salito in cima alle classifiche giapponesi

Final Fantasy Tactics Advance 2
(DS) Uscita: **Luglio (Giappone), TBA (US, EU)**

Il sequel del ben accolto *FFT Advance* si sposta, inevitabilmente, su DS, mantenendo i personaggi infantili e i colori brillanti, sebbene in assenza di Yasumi Matsuno i temi più maturi dell'originale siano stati completamente abbandonati in favore di un tono più leggero e ottimistico: tutto ciò che importa, comunque, è che siano mantenute le raffinate meccaniche belliche dei predecessori

Final Fantasy VII: Crisis Core
(PSP) Uscita: **9 Settembre (Giappone), TBA (US, EU)**

Questo prequel di *FFVII* si concentra su Zack Fair, e incorpora un intuitivo sistema di combattimento conosciuto come Digital Mind Wave. Torna al timone il director di *FFVII*, Hajime Tabata, ansioso di differenziare *Crisis Core* quanto più possibile dal suo predecessore. La prova del gioco ne evidenzia la buona qualità e la possibilità che si riveli un degno successore del suo esimio progenitore

Lightning (sin.) è il soprannome del personaggio armato di un gunblade che ricorda quello di Squall Leonhart. *FFIX* (sotto) vedeva il ritorno di personaggi più stilizzati all'interno della serie

ingenua, se non apertamente propagandistica. Il traino della produzione, per quanto ai massimi livelli, non giustifica l'uso del nome su giochi tanto diversi tra loro come *FF Fables: Chocobo Tales*, *FF Crystal Chronicles* e *FFXII: Revenant Wings*. Tutto suggerisce la mancanza di una strategia unitaria all'interno di Square Enix che vada al di là del pubblicare quanti più *FF* è possibile.

Onestamente, i toni della critica

che circondano la serie non aiutano, dal momento che i titoli vengono trattati con una riverenza che sorpassa i loro meriti. Noi, ad esempio, riteniamo *Final Fantasy X* sopravvalutato, e sarebbe interessante sapere quanti confermerebbero i loro 9/10 del tempo. L'iperbole non è ancora discesa, comunque, se i lettori di Famitsu votano incomprensibilmente *FFX* come il miglior gioco di tutti i tempi (per essere corretti riporteremo che apparentemente molto si è perso nel passaggio da giapponese a inglese). *FFXII: Revenant Wings* ha ricevuto recensioni positive, eppure è vuoto là dove *FFXII* è profondo: gli elementi di design, esclusa la presentazione eccezionale, sono una delusione dopo l'altra, dai nemici privi di intelligenza al pietoso senso di orientamento dei compagni, e il tutto si completa in un pomeriggio.

E poi si passa ai remake: si tratta forse di un argomento più sfaccettato di quanto non appaia, dato che i remake spaziano da conversioni separate per *FFI* e *FFII* su PSP alla versione DS di *FFIII* e le nuove edizioni di *FFIV* e *FFVI*. Alcuni di questi titoli, come il VI per la sua qualità e il III, mai prima d'ora tradotto in inglese, meritano questo tipo di trattamento, ma chi potrebbe sostenere, in coscienza, che il mediocre *FFII*, ma anche il primo *FF*, siano giochi degni di una ripubblicazione a prezzo pieno su PSP? Simili operazioni danno corda alla tesi che vede *Final Fantasy* come un limone da spremere, dato che il trattamento riservato da Square Enix alla sua serie ammiraglia consiste in una sistematica corsa al profitto invece che in una rispettosa rielaborazione.

Anche al di là dalla riproposizione dei capitoli centrali, si aggiunga alla situazione anche la preoccupante proliferazione degli spin-off. Non si tratta di una novità per la serie, essendo addirittura *Final Fantasy Mystic Quest* su SNES il capostipite di questa tendenza, ma la punta più alta (nonché la dimostrazione che un brand separato può anche non nascere da un episodio principale) è stata *Final Fantasy Tactics*. L'originale per PlayStation ha generato un vero e proprio culto, ed è generalmente considerato perfetto nel suo genere: il fatto che porti il nome *Final Fantasy* sembra quasi irrilevante se confrontato al fascino che esercita sui fan. *FFT* aprì la strada alla diversificazione di generi entro la serie e ha stabilito standard che nessun altro spin-off ha eguagliato. Il GBA ha accolto *FF Tactics Advance*, ben ricevuto nonostante le sue innovazioni abbiano diviso i fan dell'originale, e *Tactics Advance 2* arriverà su DS: ecco dunque che il brand di *Final Fantasy Tactics* è molto più radicato di tante PI originali.

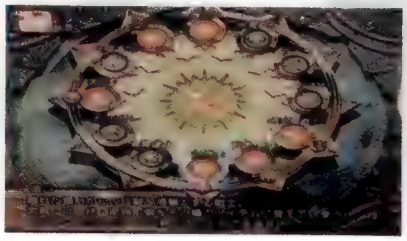
Tactics, comunque, è una variante molto più comprensibile (un gioco di ruolo strategico anziché classico) dello sconcertante *FFVII: Dirge of Cerberus*, uno sparatutto in terza persona. Eppure questo titolo, mediocre a dir poco, ha venduto 392'000 copie nella settimana del lancio giapponese. È questo il problema che Square Enix deve affrontare: tutti i giochi che perpetuano la leggenda di *Final Fantasy* venderanno massicciamente, almeno tra i fan, ma questi stessi titoli indicano che il nome non è più garanzia di qualità eccellente, e con il progressivo diversificarsi e diffondersi del marchio sarà difficile per Square Enix impedire che sia svalutato ancora di più. *Dirge of*

This is my story...

Final Fantasy XII: International Zodiac Jobsystem

(PS2) Uscita: **8 settembre (Giappone), TBA (US, EU)**

Un sottotitolo chilometrico che illustra l'unica aggiunta del gioco rispetto alla release europea: una dozzina di License Board diverse rimpiazzano quella unica del titolo originale, il che permette di specializzarsi in determinati job. Ciò detto si tratta dello stesso gioco, più un 'DVD segreto' che dovrebbe includere trailer di giochi in arrivo e una nuova boxart



Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

(DS) Uscita: **23 agosto (Giappone), TBA (US, EU)**

Successore del titolo GC, divertente ma pesantemente imperfetto, dovrebbe essere aiutato dal Wi-Fi del DS, sebbene la modalità a quattro rimarrà funestata dal problema di come riunire quattro persone, quattro console e quattro cartucce nella stessa stanza. Se ciò riuscirà, sarà un'esplosione di divertimento, nonostante il singleplayer ne abbia a soffrire

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

(Wii) Uscita: **TBA**

Crystal Bearers ha subito pesanti trasformazioni dal trailer mostrato all'inizio del ciclo vitale del Wii. Ora si presenta con un ragazzo eroico, con tanto di occhiali da aviatore, che si produce in acrobatiche picchiate giù per le aeronavi e affronta i nemici in tempo reale. Sono stati rilasciati pochi dettagli e screenshot, e purtroppo al momento è degno di un GameCube

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

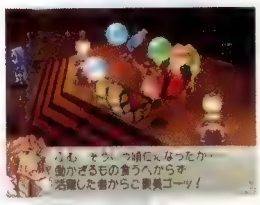
Cerberus, ad esempio, è solo uno di tre (per ora) titoli ispirati a *FFVII*: quale tipo di relazione possono intessere questi prodotti con il classico originario? Per quanto l'ispirazione possa essere una fonte comune, ciò non implica necessariamente che i risultati saranno ad esso complementari.

FFVII: Crisis Core, ad esempio, interferisce inevitabilmente con l'originale. Prequel di *FFVII*, narra la storia di Zack Fair, un personaggio ucciso nel titolo capostipite. È promettente il fatto che cerchi di distinguersi dal progenitore, e che fondamentale per questa ambizione sia il sistema di combattimento: in fase di prova è apparso fluido e permette di combinare rapidamente attacchi e schivate. È privo della gran parte del barocchismo dei sistemi di combattimento di *FF*, ma è leggermente meno integrato del Gambit di *FFXII* a causa dello schermo che si blocca per qualche secondo ogni volta che appaiono i testi di apertura e chiusura di un combattimento. Generalmente si tratta di un'esperienza completamente diversa e focalizzata più sull'azione che sulla preparazione, e le similitudini si incontrano quindi più nel fattore estetico che nel gameplay.

Tetsuya Nomura, character designer di *FFVII* e *FFVII: Crisis Core*, ha argomentato affermando che l'originale fosse limitato dalle capacità della PlayStation e che il suo design soffriva di una certa piattezza. Raramente un artista è buon giudice della propria opera, e *Crisis Core* mostra il perché. Midgar è immediatamente riconoscibile, così come alcuni personaggi (la storia si incentra su Sephiroth e Aeris), ma gli occhini blu profondo di Zack e la pulizia grafica rendono il tutto una distopia più gradevole che in precedenza. Alcuni elementi dei giochi Square Enix possono favorire lo stile alla sostanza, e questo è uno dei possibili trabocchetti per *Crisis Core*, la cui demo mostra solo una serie limitata e lineare di combattimenti; in più, nonostante tocchi personali come il suo telefonino, Zack sembra la brutta copia di Cloud. È una frase ripetuta migliaia di volte, ma ci soffermeremo per far notare che Cloud (il protagonista più popolare della serie) è in sostanza un'immagine astratta. Le sue rappresentazioni in action figure, film e fumetti, così come nei disegni di Nomura, sono, ovviamente, molto dettagliate, ma quando il giocatore controlla Cloud in *FFVII* egli controlla, di fatto, un modello poligonale composto di forme geometriche, tanto da non possedere nemmeno una bocca. Il tema di *FFVII* è la ricerca di un'identità, l'idea di vivere una menzogna, e se si unisce questo al design di Cloud è impossibile per un giocatore non proiettarsi nel gioco. I discorsi sui cambi di design (e di designer) nella serie sono dominati da rudimentali distinzioni, per fare un esempio, tra i personaggi umanoidi di *FFVIII* e quelli stilizzati di *FFIX*, ma è probabilmente Cloud a indicare che le linee guida del discorso devono essere rivedute e che la considerazione andrebbe rivolta all'idea di progettare un mondo in cui fantasticare piuttosto che ostentare la fantasia di un designer.

IL NOME *FINAL FANTASY* NON È PIÙ GARANZIA DI QUALITÀ ECCELLENTE, E CON IL PROGRESSIVO DIVERSIFICARSI E DIFFONDERSI DEL MARCHIO SARÀ DIFFICILE PER SQUARE ENIX IMPEDIRE CHE SIA SVALUTATO ANCORA DI PIÙ

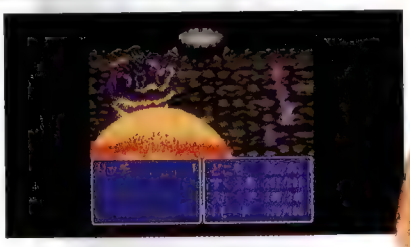
Ciò non significa che Cloud sia mai stato un archetipo, ma è certo che fosse più ambiguo e contrastato in *FFVII* dell'eroe d'azione comparso in Advent Children, e ciò è inevitabile. Egli stesso e Sephiroth dovevano diventare le punte del loro stesso franchise: si desiderava scoprire altro di loro e del loro mondo. In certi casi (come, potenzialmente, *Crisis Core*) i risultati sembrano promettere una buona qualità, ma allo stesso tempo rendono inevitabile una perversione dell'originale: si veda ad esempio Aeris. La sua morte era il culmine drammatico di *FFVII*, e offrire ai fan la resurrezione desiderata minimizza inevitabilmente la memorabile scena. Come ha detto Yoshinori Kitase, "Le persone muoiono per incidenti o malattie; la morte arriva all'improvviso e non si porta dietro concetti positivi o negativi. Non lascia



La serie *Crystal Chronicles* ha sempre promesso un grande divertimento, e il DS potrebbe dimostrarsi la sua dimora ideale. Tutt'altro discorso se sia o meno degno del nome *Final Fantasy*

Final Fantasy XII: Revenant Wings
(DS) Uscita: **Disponibile (Giappone), winter (US), TBA (EU)**
Parte dell''Alleanza di Ivalice' videoludica (*FFXII*, *PSP Tactics* e *Tactics Advance 2*), *Revenant Wings* è uno strategico con personaggi tratti da *FFXII*. Le cut scene sono fra le migliori mai viste su DS, ma sfortunatamente il gioco offre poco sul fronte della sfida e, stranamente, soffre di una vistosa mancanza di strategia

Final Fantasy
(PSP) Uscita: **Disponibile (Giappone), TBA (US, EU)**
Una conversione del remake PlayStation dell'originale *Final Fantasy*. Pur sfoggiando una grafica migliore dell'originale, è un gioco con cui il tempo non è stato generoso, ed è meglio ricordarlo con affetto piuttosto che riscoprirlo. Se tuttavia non potete farne a meno, sappiate che la versione giapponese include anche la lingua inglese



Final Fantasy II
(PSP) Uscita: **Disponibile (Giappone), TBA (US, EU)**
Anche in questo caso si tratta di una conversione di un remake, ma questo titolo è generalmente considerato il peggiore della serie. A causa del terribile sistema di level up e combattimento è strettamente riservato agli storici, sebbene riesca a introdurre punti fermi come Cid e i Chocobo. Sia questo che *Final Fantasy* includono grafica ridisegnata e i contenuti da GBA, quindi chiudiamo un occhio

I temi dei *Final Fantasy Tactics* fanno spesso a pugni con la caratterizzazione graziosa e i colori vivaci. In *FF Tactics Advance* era presente il tetro spettro dell'alcolismo genitoriale (moderato nella localizzazione per l'occidente) relativo a Cid, ma gli sviluppatori dell'imminente sequel per DS promettono toni più luminosi e spensierati

Final Fantasy è transitato agevolmente da 2D a 3D, pur passando per i gradi del 2,5D. È rimarchevole che così tanti elementi dei giochi più vecchi sopravvivano ancor oggi

dietro di sé un sentimento drammatico, ma un grande vuoto dentro. Quando si perde una persona amata si tende a pensare: 'Se avessi saputo, mi sarei comportato diversamente'. Queste erano le emozioni che volevo far nascere nei giocatori con la morte di Aeris, che avviene relativamente presto nel gioco. Sentimenti reali, non hollywoodiani".

Un obiettivo conseguito brillantemente. Ora, però, Aeris è ovunque la si voglia: Advent Children è poco più di un grande omaggio (nonostante la morte, essa appare in modo consistente), proprio come il racconto approvato da Square Enix che narra del suo viaggio nel Lifestream dopo la morte. Non paga essere idealisti in qualcosa nel mondo dei videogiochi, ma forse ci si dovrebbe attendere una maggiore coerenza piuttosto che queste ruffianerie stile Hollywood che si sottomettono al maggior comune denominatore. La vita e la morte di Aeris erano state perfettamente intonate e riuscivano a conservarla intatta nell'ambra della mente, ma ora, come in Jurassic Park, gli esemplari rinati predominano ovunque si posi lo sguardo.

Dalla compilation di *FFVII*

(così Square Enix definisce gli spin-off di *FFVII*), il discorso ritorna a FXIII: Fabula Nova Crystallis. Il director di *FFXIII*, **Motomu Toriyama**, vede il progetto come "un nuovo stile di sviluppo: tre team concentrati su un singolo tema invece che su una collaborazione, ognuno con la propria libertà". Ma questa libertà è collegata all'esclusività PS3? "Semplicemente, la PS3 offre le specifiche migliori fra le attuali console, ed è per questo che è stata scelta". Ciò potrebbe portare a temere che, come accaduto per *FFX*, *FFXIII* possa sperperare le opportunità del salto tecnologico in semplici miglioramenti cosmetici. Quando gli si domanda se l'attuale generazione dovrebbe offrire più di qualche abbellimento grafico rispetto alla precedente, Toriyama precisa: "Potrà sembrare che la generazione attuale consista solo nel balzo in avanti della grafica, ma il sistema di combattimento è adesso così realistico che qualunque giocatore trarrà dal proprio legame col personaggio qualcosa di più che una risposta emotiva: le azioni di gioco sono presentate con tale verosimiglianza che l'utente si sentirà sempre al timone della situazione". Il contrasto con le opinioni di Nomura sullo stesso argomento, presentate a fine articolo, è nondimeno interessante, e suggerisce che le differenze tra *FFXIII* e *FF*

Final Fantasy III

(DS) Uscita: **Disponibile**

Pur disponibile in Giappone da oltre 17 anni, solo dal 4 maggio i giocatori europei non dediti all'import hanno potuto finalmente provare il terzo episodio della serie. Ultimo *FF* realizzato su NES, questo gioco solido ma anonimo ha subito una revisione completa: la grafica è stata enormemente migliorata, gli FMV sono spettacolari, e alcune caratteristiche obsolete sono state riaggiustate

Final Fantasy IV

(DS) Uscita: **TBA**

Un progetto legato a doppio filo con il precedente. Questo remake per DS promette aggiunte significative all'originale, per quanto resti da vedere se sarà effettivamente quattro volte più grande come sbandierato. Ci troviamo di fronte a un altro ottimo titolo, che però non convertirà gli infedeli. Nel peggiore dei casi ci si aspetti un rifacimento alla *FFIII*, con FMV di qualità eccellente e personaggi ridisegnati

Final Fantasy XI: Wings of the Goddess

(360, PC, PS2) Uscita: **Inverno 2007**

La quarta espansione di *Final Fantasy XI* lo rende uno dei MMORPG più longevi di sempre, e ruota attorno a un episodio oscuro della storia di Vana'Diel. Con un nuovo continente da esplorare questa espansione, come le altre, prevede i classici contenuti ad attivazione scaglionata oltre a parecchie nuove quest

Tre dei *Final Fantasy* per cellulari: *Before Crisis* (in alto), *Chocobo Mobile* e *Dirge of Cerberus: Lost Episode*. È facile ghignare pensando al mobile gaming, ma Square Enix ha grandi progetti nel settore

Versus XIII saranno ben ampie.

Ma non è certo in *FFXIII* e *FF Versus XIII* che risiedono i problemi di *Final Fantasy*. I suddetti problemi si trovano nell'attuale mancanza di senso del nome, che non indica nessun genere o tema particolare, e la sua recente associazione a giochi che, quando non sono al di sotto degli standard, non si dimostrano comunque degni di stare al fianco degli episodi principali. Questi sono ormai elementi della serie, così come i Chocobo gonfiabili e *Crystal Chronicles* sono parte del futuro di *Final Fantasy* tanto quanto i classici del passato.

Il punto è che *Final Fantasy* è stata una grande serie perché, oltre alla costante eccellenza, è riuscita a innovare costantemente. Il creatore della serie, Hironobu Sakaguchi, è arrivato a dire che il successo di *Final Fantasy* sia da attribuirsi alla sfida costantemente posta agli sviluppatori di tentare nuove strade, e un simile matrimonio tra il successo artistico e quello commerciale è uno dei più perfetti a cui l'industria abbia mai assistito. Sembra però essere l'assenza di persone come Sakaguchi a minacciare l'identità di *Final Fantasy*, che rischia di diventare stantia e di definirsi grazie a conseguimenti individuali piuttosto che alla qualità collettiva.

Trailer e fascette di pre-release presentate allo Square Enix Party 2007 ostentavano una portentosa citazione shakespeariana per *Final Fantasy Versus XIII*: "Il buono e il cattivo dipendono dal pensiero che li rende tali". Potrà esser vero, ma se il futuro ci riserva la saturazione di *Final Fantasy*, con il ventesimo anniversario della serie salutato a suon di remake, e il presidente di Square Enix Yoichi Wada predice che *FFVII* come franchise singolo sarà attivo per altri vent'anni, preferiamo citare l'osservazione più contenuta del poeta Paul Farley riguardo al riposare sugli allori: "Cento volte folle tu, che credi nei decenni a venire".

Dragon Quest

L'altro franchise RPG di Square Enix è, ovviamente, *Dragon Quest*. Molto meno familiare ai giocatori occidentali, con soli due episodi pubblicati in Europa, in Giappone supera in realtà le vendite di *Final Fantasy*. Diretto sin dal concepimento dal suo creatore, Yuji Horii, ogni capitolo ha gli artwork di Akira Toriyama, la musica di Koichi Sugiyama e per la maggior parte sempre lo stesso team: l'esatto opposto di *Final Fantasy*.

Dragon Quest è sulla cresta dell'onda a causa della decisione di Horii di sviluppare il prossimo gioco della serie, *Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito* (I protettori del cielo stellato), esclusivamente su DS. Interrogato sui motivi alla spalla di questa decisione, Horii ha detto: "voglio che intere famiglie e amici possano giocare assieme questo gioco, e il DS è una macchina con cui si può raggiungere questo scopo". È una chiara allusione alla modalità cooperativa per quattro giocatori, vero punto di domanda del progetto, per quanto la combinazione di uno dei brand più famosi del Giappone con l'hardware attualmente più venduto garantirà almeno il successo commerciale. È interessante notare come la sua popolarità farà giocare più di quanto titoli come *Zelda: Four Swords* abbiano mai potuto sperare, indicando forse la via d'uscita dalla nicchia per il multiplayer portatile.

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

(DS) Uscita: **Disponibile**

Avanguardia dei prossimi titoli Chocobo, *FF Fables: Chocobo Tales* offre ai pennuti gialli un ruolo da protagonisti e contiene vari minigiochi a base di touchscreen. È un lavoro sufficiente e quantomeno tenta di elaborare il materiale originale, ma purtroppo l'esecuzione lascia a desiderare, per quanto sia visivamente appetitoso. Recensito nello scorso numero (4/10)

Chocobo's Dungeon: Toki-Wasure No Meikyuu

(Wii) Uscita: **TBA**

Questa continuazione della serie *Chocobo's Dungeon* è mirata a un pubblico più giovane della media e ha un look vivace, per quanto abbastanza insignificante. Il sottotitolo significa più o meno "Il labirinto di un tempo dimenticato", e il gioco è ambientato nella città di Vil, i cui abitanti hanno perso la memoria. All'ultima press conference sono stati promessi "molti nuovi progetti sui Chocobo"

Final Fantasy: Dissidia

(PSP) Uscita: **TBA**

Di questo titolo è stato mostrato un breve filmato prerenderizzato allo Square Party 2007 in cui erano presenti il Warrior of Light dall'originale *FF*, più cammei da *FFIX* e *FFVII* (Sephiroth incluso). I dettagli sono pochi, finora, ma si tratterà di un titolo PSP, e più precisamente di un picchiaduro a incontri 3D. Anche se non confermati, appariranno sicuramente personaggi da tutta la serie, stile *Ehrgeiz*

Tetsuya

Con l'avvicendarsi della vecchia guardia di *Final Fantasy*, da Hironobu Sakaguchi a Yasumi Matsuno, si insedia ovviamente il nuovo turno. Nonostante Tetsuya Nomura abbia iniziato a lavorare in Squaresoft nel 1990, come monster designer di *Final Fantasy V*, il suo grande momento arrivò quando fu promosso a character designer per *Final Fantasy VII*, il titolo più popolare della serie, grazie anche e soprattutto all'iconico cast che tuttora ispira prequel e sequel.
Al recente Square Enix Party 2007 i suoi lavori erano a ogni angolo, dalle action figure in vendita alla sala dei trailer, e la stragrande maggioranza dei prodotti Square Enix in arrivo ha ricevuto il suo apporto. I suoi compiti all'interno della società spaziano dalla creazione e la direzione del franchise di *Kingdom Hearts* alla regia di Advent Children. Con il suo incarico di character designer per l'intero progetto di FFXIII: Fabula Nova Crystallis, nonché di director per *Final Fantasy Versus XIII*, nessuno in Square Enix è così fondamentale per il successo futuro. Abbiamo parlato con Nomura di tutto ciò che è *finale*, fantastico e anche antitetico.

La parola "Versus" suggerisce che il gioco sarà una controparte di *Final Fantasy XIII* piuttosto che un suo compagno. L'intenzione è quella di creare un gioco di luci e ombre, di contrastare *FFXIII* invece di completarlo?
In *Versus XIII* vogliamo elaborare il mondo e il lato umano dei personaggi, i loro schemi mentali e i motivi del loro comportamento. Questo potrebbe condurre il concept del gioco su un piano più oscuro di altri titoli della serie. Per questa ragione dovrà essere più realistico, ma non significa che *Versus* sia un'antitesi di qualcosa: non desidero assolutamente andare nella direzione opposta a *FFXIII*. È difficile spiegare il funzionamento del concept di *Versus XIII*, perché si tratta di un qualcosa che riguarda la serie nella sua interezza, non solo *FXIII*. Non esistono regole fisse su come

Dalla sua promozione a character designer con *FFVII*, Nomura ha lavorato a *FFVIII*, *FFX* (sotto) e *FFX-2* prima di diventare designer capo del progetto *FFXIII*

Nomura

Crisis Core funge da puntuale promemoria dei successi di Nomura: i suoi personaggi ispirano una tale devozione che seguiti e spin-off sono inevitabili, e i giochi a cui ha lavorato spaziano da *Parasite Eve* a *Kingdom Hearts*

dovrebbe essere un *Final Fantasy*, e quindi ogni versione è l'interpretazione da parte del team di certi temi, e la loro risposta alla domanda "cosa dovrebbe essere *FF*?". *FFXIII* appartiene a questa tradizione di massima. Vorrei proporre un'altra visione di come *FF* potrebbe o dovrebbe essere: esiste una lunga tradizione, e la mia intenzione è rendere *Versus* diverso da essa.

Come pensi che *Versus XIII* possa fungere da contrappunto alla serie di *Final Fantasy*?
Le storie dei passati episodi della serie non sono esattamente come le avrei sviluppate io, ma è giusto che sia così perché non ne sono il director. La mia unica preoccupazione per *Versus XIII* è che *FF* ha sempre parlato di emozioni umane e psicologia in senso molto generale, e io vorrei approfondire la faccenda, offrendo del crudo realismo in fatto di emozioni e comportamenti umani. L'obiettivo, quando un giocatore impugna un controller e gioca un RPG, è far sì che creda nell'esistenza di un altro mondo, e fargli vivere un sogno in un universo immaginario. Tutto questo sarà diverso in *Versus XIII* a causa dell'intrusione del mondo reale e di fatti che avvengono realmente. Vi sarà meno finzione e più realtà.

Stai parlando di eventi del mondo reale?
Assolutamente.

Quindi, *Versus XIII* ha poco da spartire con gli altri episodi di Fabula Nova Crystallis?
L'unico elemento comune a tutti i tre giochi è una mitologia di fondo che ispira la storia di ogni episodio. Non vi sono aspetti condivisi tra le storie, i personaggi o i luoghi, ma dietro ogni racconto c'è una battaglia tra dei che ispira le vicende in modi sempre diversi.

Pensi che il potere della nuova generazione di console stia nel loro inculcare negli sviluppatori la responsabilità di offrire nuove esperienze e non solo una grafica rinnovata? Questo fa parte del tuo pensiero nello sviluppo di *Versus XIII*?
Esiste in generale un nuovo approccio al videogioco? Se sì, allora effettivamente non è tanto una faccenda di grafica stupefacente quanto di level design: uno degli aspetti che mi interessano maggiormente è la gestione e la creazione, tramite PS3, di un ambiente unico. Nel passato la grandezza delle aree è sempre stata limitata tecnicamente, e in *Versus XIII* vogliamo un ambiente senza interruzioni, una cosa che potrà creare nuove situazioni di gioco. Ad esempio, qualcuno potrebbe sparare sul vostro personaggio da molto lontano, oppure una battaglia potrebbe svolgersi fluidamente all'esterno e all'interno di un edificio. Questo è ciò che vorremmo fare.

Tutti i titoli di cui sei stato director tendevano ad allontanarsi dalla classica interfaccia da RPG per muoversi verso interazioni più dinamiche, specie nei combattimenti. Sarà così anche in questo nuovo titolo?
È vero che non intendiamo creare un RPG classico con un sistema di gioco gestito tramite menu. Con *Versus XIII* vogliamo creare un sistema più votato all'azione con controlli più intuitivi, ma ciò non significa che tutto il gioco sarà d'azione. L'unica vera indicazione che ho fornito al team è stata di guardare ai migliori esempi di sparatutto in terza persona, non in termini semplicistici, come controlli e meccaniche, ma nel modo in cui creano tensione e atmosfera, così da incorporare questi elementi.

I tuoi precedenti progetti come director sono stati i *Kingdom Hearts*, che sono molto più leggeri di ciò che sappiamo su *Versus XIII*. Il concept più adulto che hai delineato è un cambiamento necessario per te come director?
Il mondo di *Versus XIII* potrebbe essere più vicino al mio gusto personale di *Kingdom Hearts*, ma l'intero progetto deve comunque qualcosa a *Kingdom Hearts*. Quando iniziai a lavorare a *KH* ero parte del team principale di *FF*, e provai a trasportarne degli elementi nello sviluppo. Il team di *KH* era costantemente ispirato da *FF*, e ora vorrei che accadesse il contrario. Per quanto riguarda le differenze tra le due serie, *KH* è un mondo magico spensierato in cui i personaggi compiono buone azioni. Forse sono restato troppo a lungo in quel mondo.

SEGNO DI CONTINUITA' QUANTO DI ROTTURA. METROID
CORRUZION
DIGITA

TITOLO: **METROID PRIME 3 CORRUPTION**
FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **RETRO STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **20 AGOSTO (USA), TBA (EUROPA)**

PRIME 3 CORRUPTION PORTA IL WII A ESPLORARE NUOVI TERRITORI

Metroid *Prime* su GameCube rappresenta uno dei momenti più alti della storia videoludica della passata generazione. [illegible]tro Studios, supergruppo texano di all-stars con tanto da dimostrare e tanto da perdere, era riuscita [illegible] Metroid un titolo 3D [illegible] in prima persona [illegible] gameplay [illegible] allo stesso tempo una [illegible] di [illegible] originalità. Nonostante uno sviluppo travagliato, che non ha risparmiato cambi [illegible] radicali (tutti gli altri progetti del team americano sono stati cancellati per focalizzare le energie di tutti gli sviluppatori solo su Prime) [illegible]

[illegible] combattendo, potenziando la sua armatura e il suo arsenale. In un paradigmatico passaggio del testimone, l'Occidente raccoglieva l'eredità dell'Oriente. Accolto con entusiasmo da pubblico e critica, *Metroid Prime* divenne una saga, il cui pregevole sequel fece la sua comparsa sul finire del ciclo di vita del GameCube, nel novembre del 2004. Complice, però, una formula molto simile al suo predecessore, un multiplayer non certo memorabile (ammesso e non concesso che in *Metroid* abbia senso offrire modalità multigiocatore) e una campagna promozionale fin troppo discreta, *Metroid Prime 2: Echoes* non riscosse altrettanta fortuna.

Innovare e stupire di nuovo: questo era l'imperativo per il debutto della cacciatrice di taglie spaziale su Wii, nonostante il gioco del suo esordio fosse la chiusura della trilogia Prime. Esclusa la possibilità di puntare sul salto [illegible] per stupire tecnicamente [illegible] audiovisivo, poiché il Wii, come è noto, [illegible] superiore al GameCube, era [illegible]

[illegible] nonostante il sistema di [illegible] messo a punto per *Metroid Prime* fosse assolutamente impeccabile, molti giocatori (specialmente quelli abituati agli FPS tradizionali, su PC o console) si trovarono inizialmente spiazzati, dovendo fare piazza pulita delle nozioni istintivamente già assorbite circa il modo di interfacciarsi con titoli 3D in prima persona. Eliminata l'opzione mouse e tastiera, il GameCube non poteva d'altra parte offrire un setting accettabile basato su doppia leva analogica, essendo il suo pad inadatto allo scopo (si pensi a posizione e caratteristiche del C-stick). Con il Wii, però, tutto tornava in gioco, con Wiimote e Nunchuk a fare da coppia perfetta per controllare Samus nelle sue audaci imprese galattiche. Parzialmente preoccupati dalla

vecchia demo provata all'E3, buona ma non perfetta, ci siamo recati a Francoforte, presso la sede europea di Nintendo, per essere i primi in Italia a riferirvi dei progressi fatti dal gioco, sotto tutti i punti di vista ma, in special modo, per quanto concerne i controlli.

La prova è stata lunga e molto esauriente, consentendoci di testare *Metroid Prime 3 Corruption* attraverso due lunghi e spettacolari livelli. L'impressione che abbiamo avuto è stata estremamente positiva, sotto ogni punto di vista. Senza snaturare la serie in nessun modo, questo primo titolo per Wii si presenta innovativo, coinvolgente e immediatamente abbordabile per chiunque. Dimenticate i goffi controlli del pioniere *Red Steel* o i recenti tentativi di *Call of Duty* e *Medal of Honor*: con *Corruption* siamo finalmente per accedere a un nuovo modo di intendere e vivere le avventure in prima persona.

Ma facciamo un passo indietro, perché prima ancora dei controlli, è un'altra novità a colpire il giocatore: la nuova dimensione narrativa impressa da Retro Studios a *Corruption*. Finalmente le gesta di Samus sono state inserite all'interno di un universo vibrante e dinamico, non più narrato solo attraverso i risultati delle vostre scansioni (che restano comunque presenti e fondamentali all'interno della struttura di gioco), ma anche da intermezzi di stampo cinematografico di buona fattura, che presentano molti nuovi personaggi che andranno ad arricchire il mondo di gioco di *Metroid*. Tutte le sequenze sono parlate e fortunatamente i doppiatori scelti per i dialoghi (per ora soltanto in inglese) sembrano stare svolgendo un buon lavoro, garantendo al gioco una buona solidità narrativa.

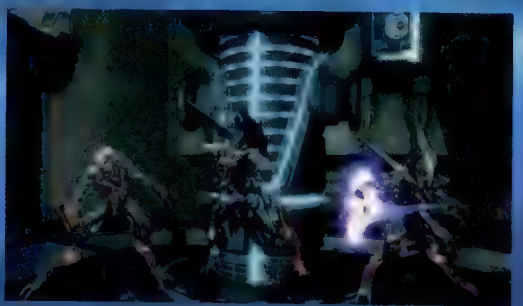
Il capitolo finale della saga è ambientato sei mesi dopo gli eventi di *Echoes*. Le unità Aurora, i super processori che costituiscono la rete della Federazione Galattica, subiscono un attacco da parte dei Pirati Spaziali. Per porre rimedio a questa crisi, vengono convocati alcuni dei più famosi e abili cacciatori di taglie dalla galassia, tra cui Samus. Durante la riunione, però, i Pirati

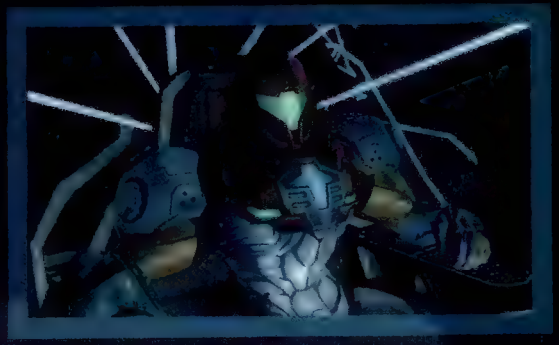
Lo stile grafico dell'interfaccia del casco (sotto) non rinnega il design dei primi due capitoli della trilogia Prime, ma ciò non è un male: tutti gli amanti di Metroid concordano probabilmente nel definirlo impeccabilmente stylish e futuribile

Le gesta di Samus sono state inserite all'interno di un universo vibrante e dinamico non più narrato solo attraverso i risultati delle scansioni

attaccano, comandati da Dark Samus, fino ad allora considerata morta. Dark Samus sconfigge il gruppo, contagiando i cacciatori con il Phazon, e scompare. Nel frattempo emerge un piano ancor più minaccioso: il nemico sta infatti infettando interi pianeti con navi portatrici del morbo corruttore Phazon, dette Leviathan. Nei panni di Samus, quindi, dovrete liberare questi pianeti, scoprendo al contempo che cosa sta realmente succedendo e sconfiggendo una volta per tutte il vostro oscuro alter ego. In tutto ciò, gli effetti della corruzione da Phazon (ancora segreti e non presenti nei due livelli testati da **Game Pro**) giocheranno un ruolo primario.

Il primo livello provato si apre con una gradita sorpresa. Finalmente viviamo in prima persona l'esperienza di essere all'interno della navicella di Samus, seduti al posto di comando. Diversi sono gli strumenti utilizzabili: dal navigatore che consente di impostare la rotta alla radio di bordo; l'elemento che colpisce di più è il modo in cui questi sono utilizzati, un'introduzione alla rivoluzione del sistema di controlli di *Metroid Prime 3 Corruption*. Premendo il tasto A in prossimità di uno strumento, passerete a muovere la mano in armatura di Samus, per digitare codici sulla radio o azionare leve. Impressionante, pur nella sua semplicità, l'uso di quella sorta di chiavi a pressione care alla fantascienza: affascina



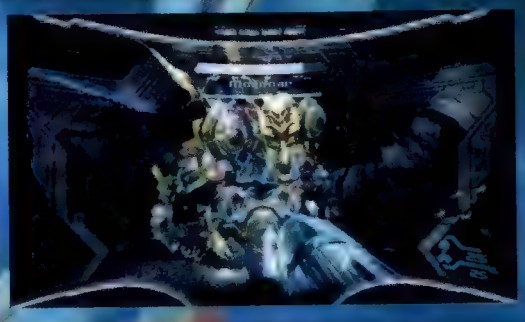


l'impugnatura, tirate a voi il Wiimote, ruotate la chiave e poi spingetela di nuovo dentro il suo alloggiamento. La spontaneità del movimento è impressionante, un assaggio di ciò che aspetta il giocatore una volta messo il casco fuori dal portello.

Il tempo di assistere a un altro piacevole intermezzo e finalmente siamo con i piedi ben piantati per terra, sull'ammiraglia federale. E qui lo spettacolo ha inizio. Sulle prime sembra di essere stati catapultati in *Halo*, nel bene e nel male: soldati ad attenderci che ci chiedono di calibrare i controlli e ci invitano a raggiungere l'Ammiraglio per il meeting, personale di bordo indaffarato, sensazione che qualcosa stia per succedere. Poi ci si rende conto di come ci si muove, di come ci si guarda intorno, e a quel punto si capisce che è davvero troppo tardi per tornare indietro, che siamo di fronte a quella che può senza timore essere definita come l'alba di una nuova er... fatto è che, senza me... termini, i controlli di *Metroid Prime*

3 Corruption sono perfetti. Assolutamente, totalmente perfetti. Con il telecomando si gestiscono visuale e puntamento dell'arma, mentre con il Nunchuk si controlla il movimento di Samus. Il tasto A serve a sparare ed eseguire azioni sugli oggetti (premere un pulsante, utilizzare un'interfaccia), il tasto B è assegnato ai salti (con possibilità di eseguire un doppio salto premendo nuovamente il bottone a mezz'aria), mentre il tasto Z blocca la visuale su oggetti o nemici e il tasto C trasforma Samus in Morfosfera. La croce direzionale aziona le armi speciali come i missili, mentre tenere premuto il tasto "meno" fa comparire l'interfaccia dei visori, selezionabili con un clic. Il semplice elenco parziale dei comandi non rende però giustizia al sistema di controlli; la sua forza sta nella precisione totale con cui il gioco risponde ai comandi. Muovere il mirino e puntare un nemico o un oggetto è quanto di più intuitivo e facile possa esserci e, in tempi brevissimi, si raggiunge un'accuratezza che sfiora quella di chi brandisce mouse e tastiera.

Il design metallico di una delle armature di Samus ricorda molto più una rozza uniforme da marine spaziale che la sua classica Power Suit di manifattura Chozo. Il design alieno della nuova tuta mostrata (presumibilmente una delle ultime ottenute nel gioco), tuttavia, compensa appieno il design apparentemente inelegante mostrato qui sopra

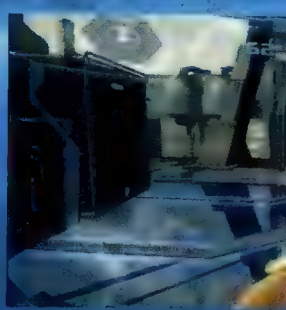


Suoni spaziali

Immedesimarsi nell'atmosfera di *Metroid Prime 3* è questione di pochi attimi. La sinergia fra la splendida grafica e il sistema di controllo viene infatti rafforzata dal comparto sonoro, capace di sottolineare alla perfezione l'azione di gioco. Il genio creatore di queste sonorità è sempre lo stesso, **Kenji Yamamoto**, storico compositore Nintendo. Il suo pregio migliore è il camaleontico stile di composizione, capace di adattarsi a qualsiasi tipo di videogioco. Proprio per questo, riesce a creare motivetti da fischiettare per *Super Punch Out* come anche il sound duro e claustrofobico delle fasi più impegnative e adrenaliniche di *Metroid Prime 3*. Questa una lista dei suoi capolavori: *Advance Wars: Dual Strike* (con Yoshito Hirano), *Famicom Tantei Club*, *Famicom Tantei Club II*, *Galactic Pinball*, *Hajimari no Mori*, *Metroid Prime* e *Metroid Prime 2: Echoes*, *Metroid: Zero Mission* (con Minako Hamano), *Punch-Out*, *Super Metroid* (con Minako Hamano).

Girarsi è un'operazione rapida ma questo non significa che, a ogni movimento del mirino, la vostra inquadratura schizzerà selvaggiamente in tutte le direzioni. Tutt'altro. Il bilanciamento è eccellente: riuscirete a combattere tenendo perfettamente sotto tiro i nemici mentre vi muoverete per trovare copertura ed evitare i loro colpi. In quest'ottica, anche il sistema di lock sul bersaglio assume un significato e una versatilità tutti nuovi. Potrete infatti bloccare la visuale su un bersaglio, ma ciò non vi impedirà di mirare e sparare anche ad altro. Potrete quindi agire di strafe, aggirare il vostro nemico sotto tiro e, contemporaneamente, prendervi cura con rapidi colpi dei nemici secondari che dovessero fare la loro comparsa nel vostro raggio d'azione. Il tutto con una naturalezza tale da creare dipendenza.

I nemici, del resto, sono stati programmati di conseguenza. La loro I.A. è più reattiva, sono più aggressivi e svelti, finendo per costituire il tasso perfetto di sfida per i giocatori. Grazie alla spontaneità dei controlli, del resto, *Metroid Prime 3* diventa, pur restando un gioco decisamente hardcore, molto più accessibile a chiunque abbia mai provato un qualsiasi FPS. Anzi, l'impressione è che, una volta provato questo sistema di controlli, non si possa più tornare indietro al primitivo, paradossalmente scomodo, joypad. Avete presente la sensazione



Dopo qualche scontro, sarete pienamente calati nell'armatura di Samus, letteralmente fusi con lei e pronti a reagire a ogni movimento o suono improvviso

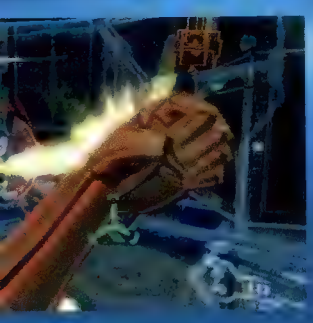
Ben consapevoli delle potenzialità del Wii Remote nel controllo del classico Raggio Gancio di Samus, i Retro Studios hanno strutturato uno dei livelli iniziali in modo da avvantaggiarsene il più possibile. L'effetto finale sembra proprio quello voluto

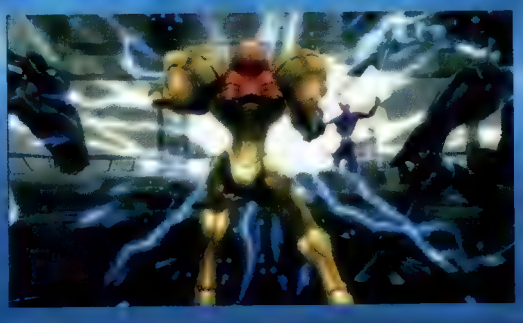
provata dopo aver giocato a *Quake* rispetto al sistema di comandi dell'epoca *Doom*? Ecco, si tratta di qualcosa di davvero molto simile. A migliorare ancora di più il feeling di immersione totale e viscerale coinvolgimento nel mondo di gioco ci pensa il Raggio Gancio, che in *Corruption* diventa un'autentica star. Aggrapparsi e saltare è soltanto l'entry level: l'esaltazione scaturisce infatti dall'uso da intrusione e soprattutto dall'uso militare del raggio gancio. Nel primo caso potrete afferrare detriti e placche di acciaio e rimuoverli, aprendovi la strada, mentre nel secondo potrete arpionare gli scudi dei nemici e strapparli letteralmente dalle loro mani, per poi abbatterli senza pietà. Inutile dire che la parte entusiasmante è il come fare. Semplice: fissate la mira sul nemico e mimate il gesto di lanciare il raggio gancio muovendo in avanti il Nunchuk. Una volta agganciato il bersaglio, concedetevi un sogghigno e strattonatelo bruscamente tirando il Nunchuk verso di voi con un movimento deciso. Il gioco è fatto. Vi assicuriamo che, dopo qualche scontro, sarete completamente calati nell'armatura di Samus, letteralmente fusi con lei, pronti a reagire a ogni movimento o suono improvviso. Un'esperienza impareggiabile. Altrettanto esemplare la gestione della Morfosfera: alcune delle sezioni basate su di essa sono ottime, impegnative al punto giusto e cinetiche proprio come ci si potrebbe aspettare.

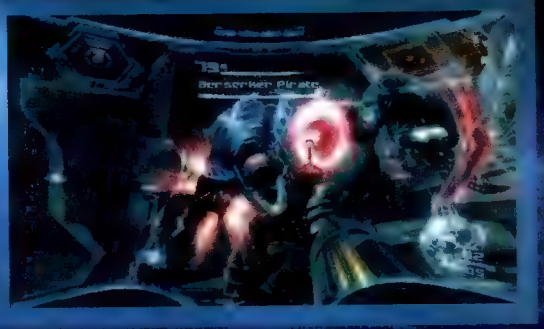
Graficamente, il gioco non fa miracoli ma sa comunque stupire, a livello tecnico (buoni i passi avanti rispetto agli episodi su GameCube) ma soprattutto a livello artistico, con nemici dal design strepitoso, ambienti credibili e spesso estremamente alieni, e menu e interfacce di rara eleganza. La musica, come potete leggere nel box, fa il resto, creando un'atmosfera da opera magna fantascientifica che ha ben pochi eguali. Veramente sbalorditiva. La trama poi, complice la *new way of storytelling* adottata da Retro Studios, sembra funzionare meglio nel giustificare l'incedere di Samus, backtracking incluso. Giusta la decisione di sviluppare il suo universo e dar vita a nuovi comprimari di peso: i Cacciatori visti in *Corruption* sono davvero intriganti e siamo certi che avranno un ruolo primario nell'economia del gioco.

Oltre ad aver visitato un suggestivo livello ambientato in una città sospesa (dove il raggio gancio la fa da padrone), abbiamo dedicato la gran parte delle nostre energie al livello iniziale del gioco, capace di regalare momenti veramente appassionanti come lo scontro con un tenace boss intermedio da colpire alle spalle e da finire poi facendogli rimbalzare contro i suoi stessi attacchi (dei bulbi di energia azzurra decisamente letali) e un meraviglioso corpo a corpo con Ridley in caduta libera attraverso un pozzo gravitazionale, tutto fatto di movimenti convulsi e contrattacchi calibrati al millesimo di secondo. Roba da tenere il fiato sospeso.

In conclusione, non si può che ribadire quanto *Metroid Prime 3 Corruption* sia il singolo titolo da attendere su Wii, più di qualsiasi altro gioco, più dello stesso *Super Mario Galaxy*. Grande tecnica, grande atmosfera, innovazioni e tradizioni che convivono perfettamente e un sistema di controlli da cambio di paradigma fanno di questo gioco un possibile giro di boa dell'industria e del medium videoludico stesso. Sarà da vedere se queste premesse saranno rispettate. Una cosa è certa: la posta in gioco non è mai stata così alta.







La trasformazione della PS2

Elisa "Aelys" Di Fiore, freelancer di GameSpy e altre realtà editoriali, racconta la sua America da San Francisco

Quando mi sono trasferita negli Stati Uniti, a ottobre 2006, mi ci è voluta qualche settimana per rendermi conto dell'assenza di una serie per PS2 che i giocatori europei davano ormai per scontata da tempo, quella di *SingStar*. L'occasione è arrivata a novembre, quando la redazione di GameSpy mi ha chiesto di recensire per loro il primo titolo della serie, *SingStar Rocks!*, perchè venendo dall'Europa avevo già avuto modo di provare il karaoke di Sony in maniera estesa. Nonostante la tracklist fosse tra le migliori mai selezionate, la reazione del pubblico americano è stata all'inizio piuttosto tiepida: siamo, d'altronde, in un territorio in cui regna incontrastato *Karaoke Revolution* di Konami, la cui incarnazione Country è ancora vendutissima soprattutto negli stati del sud, quelli in cui rodei e cappelloni da cowboy sono una realtà quotidiana e non un'esperienza esotica.

Col passare del tempo, però, *SingStar* sta diventando sempre più accettato tra i possessori americani di una PS2, anche grazie al discutibile seguito *SingStar Pop*, che ha portato sullo schermo della TV i peggiori tormentoni da radio, da Hoobastank a Britney Spears e Destiny's Child. Quello che non riuscivo a spiegarmi, però, era il ritardo di circa due anni che questi titoli registravano rispetto ai loro equivalenti europei, perciò ho deciso di fare una piccola ricerca sulle altre periferiche speciali Sony. Ovviamente non potevo non partire da EyeToy, l'estensione PS2 per eccellenza, quella che ormai si accompagna addirittura ad altre periferiche come appunto i microfoni di *SingStar*.

Almeno sulla carta, negli Stati Uniti è stata pubblicata una valanga di titoli dedicati alla telecamera Sony, a partire dal classico *EyeToy: Play* fino ai più originali *EyeToy: Operation Spy* e *EyeToy: AntiGrav*. Il ritardo rispetto alla versione europea va dai cinque agli otto mesi, un tempo incredibile considerata la quantità ridotta di testo da adattare dall'inglese britannico all'inglese americano, e infatti uscite come *EyeToy: Play 3* arriveranno negli Stati Uniti solo in questi prossimi mesi. Sulla carta, insomma, quasi tutti i titoli vengono pubblicati anche se con un consistente ritardo, ma il discorso è diverso quando si considera la reale penetrazione della serie tra i giocatori: in realtà è piuttosto difficile vedere la telecamera stabilmente installata accanto alla TV nelle case di molti giocatori. La percezione americana di EyeToy non è quella di una stranezza europea, ma di una periferica non particolarmente interessante, più adatta forse a un pubblico giovane che di videogiocatori esperti. In fin dei conti, se ci si vuole dimenare di fronte allo schermo c'è sempre il Wii...

Il discorso è invece completamente diverso per quanto riguarda *Buzz!*, la serie di giochi a quiz di diverso argomento che in Europa ha per la prima volta consacrato la PS2 come uno strumento capace di riunire intere famiglie davanti alla TV. Negli Stati Uniti, *Buzz!* semplicemente non esiste o i giocatori non ne hanno mai sentito parlare. Nel corso dell'evento stampa pre-E3 tenuto da Sony a San Diego, è stata finalmente annunciata l'intenzione della compagnia di introdurre *Buzz! The Mega Quiz* e le relative periferiche sul territorio americano nel corso del prossimo autunno, ma si tratterà probabilmente di un episodio isolato, a cui potrebbero non seguire altri celebri titoli della serie come *Buzz! The Music Quiz* e *The Sports Quiz*. Si è accennato anche alla possibile pubblicazione di uno dei giochi della sotto-serie *Buzz Junior*, indice del fatto che Sony indirizzerà la sua campagna pubblicitaria ancora

> La PS2 verrà proposta come l'equivalente a basso costo del Wii, lasciando il ruolo della console adulta alla PS3

eocracy

una volta verso un pubblico di giovanissimi piuttosto che di adulti.

Il motivo per cui tutti questi titoli con periferiche speciali non siano apparsi prima negli Stati Uniti è allo stesso tempo semplice e incomprensibile per un europeo: la PS2 non è mai stata considerata una console da gioco di gruppo. Per quello c'era già il GameCube, ora sostituito dal Wii, che offre anche una componente di movimento al cui fascino il pubblico americano non riesce a resistere. Le cose promettono però di cambiare nel corso di questa ultima fase di vita della PS2, più o meno come successe alla prima PlayStation. Sony orienterà il suo "vecchio" modello, sempre più economico, verso un pubblico costituito da bambini e famiglie, affiancandogli titoli adatti a tutte le fasce d'età come appunto quiz, karaoke e party game. La PS2 verrà insomma proposta come l'equivalente a basso costo del Wii, lasciando il ruolo della console adulta alla PS3.

Sì, certo. Intanto, però, i vecchi errori si ripetono ancora una volta, con *SingStar* PS3 che arriverà negli Stati Uniti con mesi di ritardo rispetto all'Europa.

Giochi come *SingStar*, *EyeToy Play* e *Buzz* sono da un certo punto di vista i veri precursori del successo mainstream del Wii.

Con Tiscali
INTERNET E
TELEFONO
costano meno!

TISCALI TANDEM

Navigo senza limiti
e telefono senza canone Telecom
a partire da 22,95 € al mese

E IN PIÙ, HO TANTI SERVIZI GRATIS!

tiscali.

CHIAMA IL 130 O VAI SU
http://promozioni.tiscali.it/smi

Per i costi e le condizioni dell'offerta chiama il 130 o vai su http://promozioni.tiscali.it/smi.
Servizio attivabile anche in assenza di linea telefonica.

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

92 Pokémon Diamante/Perla
DS

94 Forza Motorsport 2
360

96 Colin McRae: DIRT
360, PC, PS3

97 Spider-Man 3
360, PC, PS2, PS3, PSP

98 Wartech: Senko no Ronde
360

99 Pirati dei Caraibi:
Ai Confini del Mondo
360, PC, PS2, PS3, PSP

100 Mercury Meltdown Revolution
WII

101 Crush
PSP

102 Osu! Tatakae! Ouendan 2
DS

103 Eledees
WII

104 Hot Pxl
PSP

104 Driver '76
PSP

105 Panel de Pon DS
DS

105 Picross DS
DS

I più giocati da Game Pro

Phantasy Star Universe

Anche ripetere la stessa missione per venti volte di fila è divertente, se lo si fa in compagnia dei colleghi Guardian: l'online di Sega fa rima con cameratismo
PS2, SEGA

Forza Motorsport 2

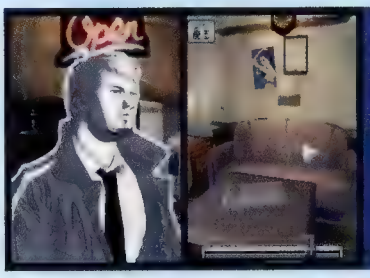
Non sono né il modello di guida né l'online (ottimi entrambi) a rendere questo gioco memorabile. È la più diabolica delle caratteristiche: la personalizzazione delle auto
360, MICROSOFT

Nanaca Crash

Nell'ondata di giochi in Flash di questo numero, la follia di questo titolo ci ha rapiti, fra combo aeree, bonus improponibili e tanto humour nipponico
FLASH, HELGOLAND

Ma perché ci giochi?

Alcuni titoli sono più della somma delle parti



Hotel Dusk: Room 215 è niente più che un insieme di dialoghi legati tra loro da enigmi di una semplicità disarmante, eppure molti possessori di DS (noi compresi) lo amano. Merito del suo fascino intrinseco?

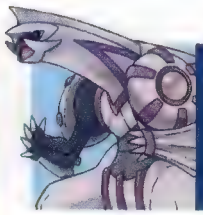
di Virgina Petrarca

La maggior parte dei videogiochi ricordati come classici, o che comunque rimangono nel cuore di chi li ha giocati, spiccano per lo più per il gameplay solido in combinazione, facoltativamente, con atmosfera o trama affascinanti e aspetto tecnico sopra la media. Ma allora perché alle volte si viene attratti irresistibilmente da titoli che non possiedono affatto tutti gli elementi sopra citati ma che, anzi, se ricondotti a un semplice insieme di parti, si rivelano essere carenti proprio dal punto di vista delle meccaniche di gioco?

Certo, questo non accade a tutti. Ma siamo pronti a scommettere che molti di coloro che ci stanno leggendo in questo momento, compresi i più aspri sostenitori del concetto che "il gioco è gioco e basta", conservano tra i loro ricordi più cari quelli di un titolo che, pur non brillando particolarmente per le sue qualità ludiche, li ha colpiti profondamente. Pensiamo ai JRPG: in molti casi, anche in quelli più blasonati, li si può scomporre in lunghe sessioni di ripetitivi combattimenti (casuali o meno) faticosamente portate avanti per scoprire il prossimo segmento di trama, il tutto in modo assolutamente lineare. Oppure a giochi come i *Phoenix Wright*: cosa sono se non una quantità industriale di dialoghi recitati da una serie di personaggi dotati di poche animazioni fondamentali? Eppure in entrambi i casi si continua a giocare, per ore e ore, senza riuscire a posare il controller (o il DS). Il problema è che, a descrivere in tal modo giochi del genere, non si rende loro affatto giustizia. La forza che possiedono sta in altro.

Sì, perché chi li ha creati ha pensato di servirsi del medium videogioco come quelli più prettamente narrativi, per raccontare dei personaggi, una storia oppure un'atmosfera. In poche parole, ha utilizzato il medium primariamente per dar vita a un mondo sfruttando le sue superiori capacità di coinvolgimento e immedesimazione. Il resto ce lo mettono le esperienze personali del giocatore e i suoi ricordi, che permettono di rendere il tutto molto più della somma delle parti. In coscienza, non ci sembra giusto criticare un'opera che ci ha fatto stare bene e che ci è rimasta scolpita nella memoria solo perché la formula di gioco non è interessante tanto quanto la storia.

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci



POKÉMON DIAMANTE/PERLA

FORMATO: DS USCITA: 27 LUGLIO
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: GAME FREAK

Le battaglie non saranno graficamente spettacolari, ma ha fascino e le animazioni degli attacchi sono piacevoli. Per far apparire al meglio i vostri Pokémon, dovrete passare qualche tempo nel camerino (a destra). A volte però i costumi che sceglierete sembreranno strani

Con *Diamante/Perla* arriva il Pokétech (sopra) che utilizza appieno il doppio schermo del DS. Compatibile con parti di software che troverete lungo il cammino, questo strumento è un contapassi, una guida alle locazioni delle bacche e serve anche a controllare la salute dei Pokémon nel vostro team. Torna anche il casinò, con le sue semplici e divertenti slot machine (a destra)

Non potete lamentarvi. Eravate stati avvertiti. A dieci anni dal debutto stratosferico di *Rosso/Verde* in Giappone, il nome resta lo stesso. Da un punto all'altro dello spettro dell'iride, e con escursioni sempre più frequenti nel mondo dei minerali preziosi, le evoluzioni rossa, verde, blu, gialla, oro, argento, cristallo, rubino, zaffiro e infine diamante e perla di *Pokémon* non hanno cambiato i punti di riferimento fondamentali della serie. Il nome non è cambiato perché anche il gioco non è cambiato poi così tanto. Non si tratta di sequel, ma di varianti. Discendenti, se vogliamo, geneticamente parlando.

E così, l'ultimo nato della famiglia, un altro parto gemellare, *Diamante/Perla*, può contare su un'eredità notevole. Non ultimi i 493 Pokémon che al momento rappresentano la scuderia completa della serie (alcuni ovviamente si troveranno solo in una delle due versioni, altri li otterrete collegandovi con le vecchie cartucce di *Pokémon*). E poi ci sono l'alternarsi del giorno e della notte, i minigiochi di cucina basati sulle bacche, le basi segrete da scoprire, gli eventi a cui partecipare. *Pokémon* è stato a lungo erroneamente considerato uno dei titoli più semplici tra i GdR nipponici tutti caratteristiche

Pokémon non ha cambiato i suoi punti fondamentali. Il nome non è cambiato poi così tanto perché anche il gioco non è cambiato poi molto. Non sono sequel, ma di varianti

Uno dei mini-giochi meno divertenti è la creazione di Poffin (una specie di Poké-muffin). Girare e mescolare avanti e indietro senza far cadere il composto è abbastanza noioso, anche se viene fatto in compagnia di altri giocatori

e abilità, eppure va detto che questa nuova versione cerca un approccio più *easy* per dimostrare a tutti le potenzialità del gioco.

L'attrazione principale (e lo chiedete? "Acchiappali tutti!", naturalmente) resta una delle meccaniche più ispirate del gioco. Quando si incontra una creatura selvatica in mezzo all'erba alta, capita ancora di trattenere il respiro per la sorpresa e la delizia, così come resta piacevolissimo il processo di indebolirla con la battaglia e le mosse giuste, fino a tentare di catturarla con una Sfera Poké (o più di una, mentre la vostra scorta si assottiglia drammaticamente).

Quando poi s'incontrano gli altri allenatori e si osservano i loro Pokémon in azione, il desiderio di riempire i posti vacanti nel Pokédex diventa ancora più struggente. Come sempre, è questa dinamica ben più che la trama (un po' riciclata, se vogliamo: al posto del Team Rocket, Aqua, Magma stavolta abbiamo il Team Galactic) o gli ambienti da esplorare, a garantire sempre nuove scorte di entusiasmo.

Come sempre, la soddisfazione strategica viene non tanto dalle battaglie in sé, dove una buona memoria può bastare a ricordare la

semplice dinamica da "morra cinese" che vi è dietro, quanto dall'impegno che metterete nell'assemblare e preparare il vostro team di mostriciattoli. Bilanciare bene abilità e attacchi (vedi il box "Tu spingi, io tiro"), affidare ai giusti Pokémon i giusti oggetti, farli felici con massaggi e dolcetti, ottenere discendenti da alcuni ed evitare che altri si evolvano... tutto questo è l'essenza del gioco: le battaglie in sé sono solo la prova finale di quanto si è costruito nel frattempo. In questo senso, i miglioramenti di *Diamante/Perla*, come il fatto che ora i tipi di attacchi sono stati suddivisi in tre categorie più intuitive (fisici, speciali e di status), vi aiuteranno a tenere le redini di un sistema che stava diventando fin troppo barocco e complesso.

Ma, anche con tutte queste altre "distrazioni", è comunque possibile giocare per ore senza impazzire sulla strategia o sulle battaglie (sempre che stiate lontani dall'erba alta, perché gli incontri casuali sono sempre la spina dorsale dell'interazione del gioco). Potete infatti agghindare i vostri Pokémon, farli posare per divertenti foto, sperimentare con le ricette delle bacche, scavare tunnel sotterranei per trovare preziose e utili pietre, aggregarvi a gare di danza, giocare alle slot machine. Non che queste attività siano poi scollegate dal gioco principale.

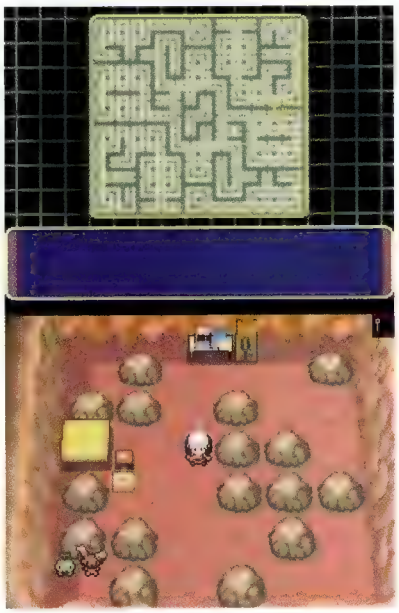
Tutto ciò che farete avrà un potenziale impatto sulla vostra squadra di mostriciattoli e sulle loro abilità in combattimento, perciò sentirete decisamente la mancanza di quello che di solito si trova in altri GdR di questo tipo: quei passatempi senza altro fine, fatti solo per il piacere di farli.

Il multiplayer non è meno complesso. Sono abilitati scambi e battaglie sia in locale che in wi-fi (solo con i Codici Amico), e una semplice ma enorme serie di passaggi sotterranei che corre al di sotto dell'intera mappa del mondo di gioco (ed è anche il luogo in cui stabilirete la vostra base segreta) permette di incontrarvi con gli amici e di piazzare trappole. La possibilità di chiacchierare in tempo reale attraverso il microfono integrato del DS aggiunge ulteriore divertimento.

È proprio in questi elementi che il DS è ben sfruttato. Sebbene venga usato anche il touch screen (a parte qualche piccolo problema occasionale) e nonostante le sottili elaborazioni in 3D del familiare ambiente di gioco, è difficile togliersi di dosso l'impressione che Game Freak abbia concepito questo gioco come un semplice sequel dei titoli GBA. Dieci anni fa, *Pokémon* era il gioco più venduto al mondo, con *Rosso/Verde/Blu/Giallo* che totalizzavano alla fine 45 milioni di copie (circa il triplo di qualunque capitolo di *GTA*). Ora, nonostante la grande popolarità di cui ancora la serie gode (ha raggiunto da poco il milione di copie vendute in Giappone e ha battuto ogni record di pre-ordini in USA), un po' mostra la sua età, facendo ancora affidamento su elementi in parte sorpassati (tra cui gli stessi incontri casuali).

Ma nonostante i difetti (alcuni dei nuovi Pokémon sono orrendi, dialoghi ed effetti sonori non si commentano, la trama manca della bellezza e dell'originalità della maggior parte dei titoli per console portatile targati Nintendo), è impossibile negare le qualità di *Diamante/Perla*. Sono passati dieci anni e, nonostante miseri tentativi di imitazione come *Spectrobes*, niente è paragonabile a *Pokémon*. Il suo valore è pressoché infinito, garantisce un mondo credibile e consistente, offre una vera sfida strategica e quel tipo di intrattenimento perfetto per treni in ritardo e pomeriggi piovosi, oltre a nascondere una serie di meccaniche intricatissime, all'interno di un gioco accessibile e niente affatto "minaccioso" con i giocatori. Potrà essere il solito vecchio gioco, ma in questo caso si tratta di un complimento, non di una critica. **[8]**

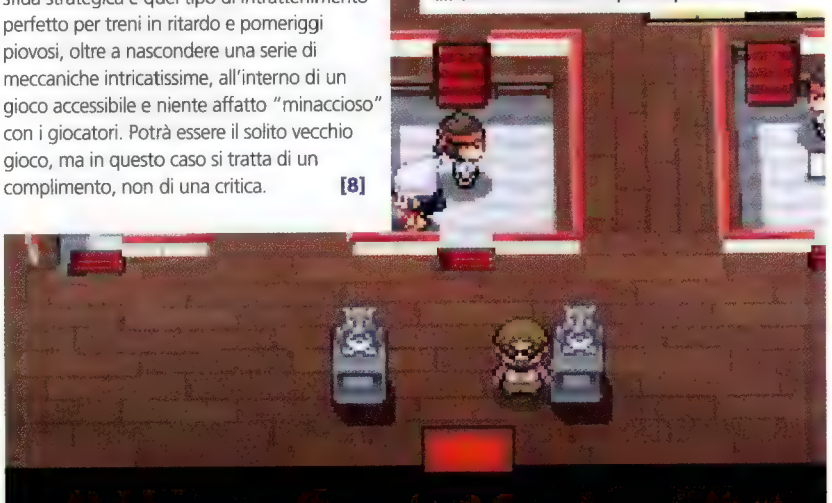
Il Pokécentre è ancora la base delle vostre operazioni. Qui si guariscono i Pokémon feriti e si arriva al PC, che immagazzina la collezione di mostriciattoli. Inoltre, da qui si ricomincia a giocare quando si perde una battaglia.

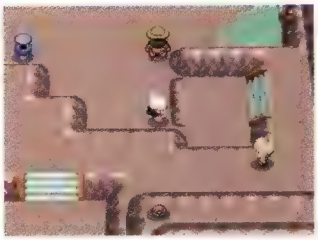


Potete scegliere una qualsiasi locazione per organizzare la vostra base segreta nella vasta rete di tunnel sotterranei che si trova sotto al mondo di gioco. Se scaverete delle pareti speciali troverete pietre preziose per decorare la vostra base. Se però le seppellirete di nuovo, farete aumentare il loro valore

Per capire la complessità sotto a un gioco apparentemente semplice come questo, basta osservare il sistema delle mosse. Ogni Pokémon può impararne al massimo quattro, dimenticandone una vecchia per impararne una nuova mentre sale di livello. Dovrete bilanciare le mosse in base al vostro tipo di Pokémon (un Pokémon di fuoco è più forte sulle mosse di quel tipo), così da avere una serie di attacchi nel caso in cui il vostro avversario sia immune al vostro tipo di Pokémon, e sulla base del loro PP. Le mosse con un PP basso si possono usare poche volte. A complicare il tutto arrivano le MT, oggetti che si usano singolarmente e insegnano una mossa a un Pokémon che sia in grado di impararla, e le MN, che insegnano tecniche capaci di influenzare anche il mondo di gioco (spaccare rocce per liberare un sentiero, nuotare ecc.). E poi, tutte queste mosse hanno uno scopo secondario, quando vengono usate negli show dei Pokémon per ottenere applausi e premi. Insomma, si tratta di un sistema estremamente complesso.

Sebbene resti sempre il compito fondamentale di andare di città in città a sfidare i membri delle varie palestre, queste ultime sono più diversificate, come questa che è basata su un semplice puzzle. All'inizio sono divertenti, ma diventano frustranti se perdete più di una volta





Gli ambienti non sono spettacolari, ma la vista di Sfere Poké apparentemente inaccessibili scatena la volontà di esplorare. Scorciatoie ben piazzate velocizzano il viaggio nel Sinnoh.

FORZA MOTORSPORT 2

SVILUPPO: TURN 10 USCITA: 8 GIUGNO

La modalità arcade permette di fare gare rapide con auto di serie e giri liberi con le auto del nostro garage. Non mancano i giri cronometrati con premi per i giri più veloci

Manca una sola corsa alla fine del campionato. Abbiamo bisogno di 52,068 CR per raggiungere il livello 21 e abbiamo 389,88 CR sul conto in banca. Informazioni simili ci vengono fornite alla fine di ogni gara nella schermata riassuntiva di *Forza Motorsport 2*, ed è facile intuire l'indole del titolo Turn 10. In molti potrebbero pensare che si tratti solo di una simulazione di guida per console, con numerose macchine perfettamente riprodotte, una grande varietà di circuiti a disposizione, e un gameplay del tutto simile a *Gran Turismo*. È ovvio che alla base di tutto c'è il filo conduttore "vinci le gare ed elabora la vettura con i soldi guadagnati", ma la verità è che *Forza 2* incorpora la componente tipica dei giochi di ruolo, e offre al giocatore un'ampia libertà di scelta nel decidere a quali gare prendere parte. Come nel precedente episodio, la vittoria non ci porterà solo denaro, ma ci permetterà di crescere di livello, come in un GdR. Mano a mano che cresceremo di livello, potremo sbloccare nuovi campionati e vetture, così come particolari sconti su determinati marchi. Sconti che saranno influenzati anche dalla regione di appartenenza scelta all'inizio del gioco. In verità, Turn 10 ha indubbiamente scelto il modello GdR per permettere a *Forza 2* di scalzare dal trono

La modalità carriera di *Forza 2* inizia sul tracciato stretto e tortuoso usato per i test delle auto. Dopo aver affrontato così tante curve e chicane, è un sollievo poter affrontare un lungo rettilineo sul circuito di Maple Valley

dei giochi di guida *Gran Turismo*. Come in un gioco di ruolo l'obiettivo è far crescere il nostro personaggio, in *Forza 2* dovremo fare lo stesso con le nostre vetture. Le opportunità di personalizzazione ed elaborazione sono nettamente superiori rispetto al titolo Polyphony, che sembra invece più indirizzato all'accrescimento del parco macchine a disposizione del giocatore. Ad esempio, *Forza 2* premia in modo differente il giocatore a seconda della rarità della vettura utilizzata. Si parte con un livello di rarità di base che può essere aumentato installando nuovi componenti acquistati nel garage, una sorta di incoraggiamento per migliorare sempre più ogni vettura. Inoltre, in questo modo potremo ottenere maggiori sconti sulle parti, una sorta di circolo vizioso tutto a vantaggio del giocatore. Infine, come ciliegina sulla torta, è presente il sistema di personalizzazione degli adesivi sulle vetture. Derivato direttamente dal precedente episodio, il sistema di personalizzazione permette ora di gestire oltre 4.000 livelli

Il modello di guida è l'unione perfetta tra simulazione e spettacolo, e anche le classi inferiori sono dannatamente divertenti da guidare

In qualsiasi momento, durante una gara o un replay, è possibile mettere in pausa il gioco e scattare delle foto con la stessa applicazione sviluppata per *PGR3*. Allo stesso modo è possibile caricare le immagini scattate sul sito di *Forza 2*. Ne vale proprio la pena perché le auto sono modellate in modo superbo

differenti di decalcomanie da posizionare a nostro piacimento sulla vettura: fidatevi, c'è da sbizzarrirsi. Per "giustificare" l'impegno da profondere in queste realizzazioni artistiche, i programmatori di Turn 10 hanno inserito un sistema di aste online dove tutti possono vendere le auto da utilizzare nella modalità carriera, la modalità foto "rubata" a *PGR3* e, ovviamente, il gioco online. Mostrare al mondo la propria "opera d'arte" non è mai stato così facile. In quest'ottica, la carriera diventa quasi più un luogo dove mostrare le proprie auto che un gioco vero e proprio. È un luogo dove i giocatori possono provare le vetture, elaborarle, assettarle, capire come si comportano sui differenti tracciati e, soprattutto, vedere i risultati delle ore spese in fase di verniciatura della carrozzeria. Se

Il sistema dei danni è fantastico: vedremo volare paraurti, specchietti e alettoni sul tracciato. Anche le vetture si deformano a seguito degli urti, anche se non in modo dinamico come in *DIRT*

Full optional

La cura dei dettagli in *Forza 2* è davvero maniacale. I menu sono graficamente puliti e forniscono al giocatore tutte le informazioni necessarie per capire se la vettura scelta è adatta all'evento selezionato. Inoltre, il menu a fine gara consente di procedere all'evento successivo o di tornare al garage in modo efficiente. Infine, la grafica di gioco è decisamente appagante, pulita e definita, e inoltre viaggia senza problemi a 60 Hz. Se per alcuni giocatori i menu contestuali non sono importanti, altri ne apprezzeranno indubbiamente la cura.

invece escludiamo l'online, la modalità carriera non offre nulla di nuovo. Del resto si basa su un gameplay ormai consolidato e non riesce a frenare l'istinto di usare auto super potenti per le corse più facili, tentazione nota ai giocatori di *Gran Turismo*. Il gioco in sé è un perfetto mix tra simulazione e guida spettacolare, con le auto pronte a partire in spettacolari derapate una volta disabilitati tutti gli aiuti (del resto così si dovrebbe guidare): anche con le classi inferiori ci si riesce a divertire parecchio, ed è semplicissimo entrare di traverso in una curva con una Mazda MX-5 o, meglio ancora, con una Nissan Silvia. Proprio per questo motivo, ogni classe richiede grande concentrazione: basta una disattenzione per partire irrimediabilmente in testacoda. Ma i giocatori meno esperti non devono preoccuparsi, con tutti gli aiuti attivati, *Forza 2* è pienamente accessibile e ugualmente divertente. *Forza 2* si adatta insomma sia ai giocatori casuali che a quelli hardcore, senza perdere in alcun modo la sua indole simulativa. Ulteriore pregio è il livello dell'I.A., con avversarsi che sapranno darci del filo da torcere. Ognuno di essi ha le sue particolarità, ad esempio A. Takahashi non azzarda sorpassi nel traffico, mentre P. Muller dà il meglio sotto pressione. Non è facile riconoscerli nelle gare, ma si comportano in modo coerente e con intelligenza, cercando di evitare i contatti e dando vita a vere battaglie per ottenere il miglior piazzamento. Ma nemmeno noi potremo esagerare con l'irruenza, azzardando entrate poco ortodosse, perchè *Forza 2* premierà i piloti più corretti con bonus per aver completato una gara senza contatti e penalizzerà chi ha "giocato sporco" a seconda dei danni riportati e delle escursioni fuori tracciato.

Senza ombra di dubbio, *Forza 2* non ha l'esuberanza tipica di *PGR3*, ma è giusto che sia così. Il fulcro del gioco è infatti l'orgoglio di poter mostrare al mondo le proprie auto, curate in ogni minimo dettaglio, dall'estetica alla meccanica. *Forza 2* potrà non convincere del tutto in modalità offline (in fondo è quasi solo un aggiornamento del precedente episodio), ma online è un altro mondo. Da avere assolutamente. **[9]**

Le gare contro la CPU con auto simili si risolveranno spesso in una dura lotta per mantenere o recuperare la testa della corsa. Dovrete stare attenti a mantenere la giusta traiettoria per evitare staccate e contatti indesiderati

COLIN MCRAE: DIRT

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: 15 GIUGNO (PS3 TBA) PUBLISHER: CODEMASTERS
SVILUPPO: INTERNO

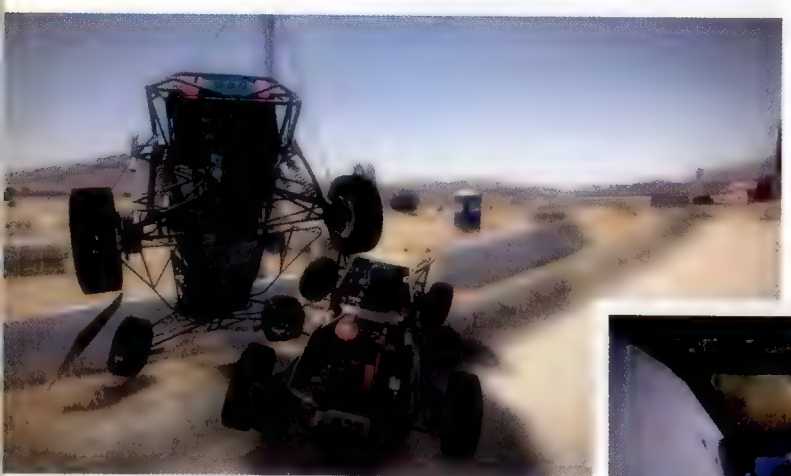
La verità fa male

Dal Championship Off Road Racing (CORR) ai rally su fondo misto e alle epiche scalate in collina, il mondo di *DIRT* è vasto, eclettico e incredibilmente bello. I più pignoli potranno lamentare l'assenza di condizioni meteo e pioggia dinamiche, visto che ciascun tracciato ha condizioni prestabilite, ma c'è comunque di che divertirsi con le tante discipline presenti. Tra gli eventi sotto licenza, meritano il BP Ultimate Rally Challenge e il Lucas Oil Buggy Series, ma quello che spicca è il circuito completo del Pike's Peak, con un totale di 20 chilometri di panorami, curve a gomito e rettilinei su cui affondare l'acceleratore. Sembra che il gioco riesca a caricare tutto questo nella RAM, permettendo il riavvio istantaneo in qualsiasi gara.

Dopo quasi un decennio di fango, sudore e lacrime, è ora di scoprire cosa c'è alla fine dell'ossessione di Codemasters. Sarà la svolta che giustificherà i precedenti tentativi e fallimenti? Sarà una rivelazione grazie a Neon, la tecnologia in grado di riprodurre più ambientazioni naturali di quante se ne siano mai viste in un gioco di corsa? Oppure lascerà solo una sensazione di vuoto, quella che si prova quando ci si libera finalmente da un'ossessione?

Non temete: la serie di *McRae* non giunge alla fine di un'era senza aver gettato uno sguardo verso il futuro, e le versioni future dovranno fare i conti con due nuovi tipi di ossessione, e la prima siete proprio voi, orgogliosi possessori di questa incredibile serie. Ogni qual volta *DIRT* carica una gara, è come se leggesse una biografia: cosa vi piace guidare e come, quanto in alto avete saltato, di quanto avete derapato, quanto duro è stato un incidente e quale vittoria vi ha soddisfatto di più.

La seconda ossessione è il mondo, l'unico obiettivo ancora da conquistare. Come noterete subito, infatti, questa non è la serie che conoscevate, ma nemmeno il nuovo blockbuster su Travis Pastrana. Questo disinvolto mix di stili off-road alla *TOCA* sembra fare di tutto per catturare l'interesse globale, senza pensare che già il solo look può bastare.



Codemasters ha enfatizzato la nuova AI dei guidatori, e a ragion veduta. Errori verosimili possono mettere fuori gara anche i migliori guidatori, sebbene solo ai livelli più alti li vedrete dare la caccia alle auto al comando

I livelli di difficoltà di *DIRT* sono coerenti e alterabili nel corso della carriera. Consigliamo, in particolare, il Pro Am e quelli superiori, se volete gustarvi le miriadi di effetti legati al danneggiamento dei veicoli

Forse, il fotorealismo non è in ogni dettaglio, ma lo è in molti, e colpisce per la sua completezza: Neon impugna il 360 come la spada appena estratta dalla roccia, con ombre, luci, riflessi, effetti di movimento, prospettiva, clima e anti-aliasing ovunque. Certo, non mancano i difetti, oltre agli occasionali rallentamenti, il che può risultare tremendamente frustrante in un gioco così vicino allo zenit.

Fortuna che, oltre al look, c'è pure la giocabilità. *DIRT* è ferocemente intuitivo e capace di avvicinarvi come nessun altro al terreno che scorre sotto le ruote: qualsiasi superficie, transizione e incidente è la risultante di un insieme di componenti dall'elevato profilo tecnologico, e la gestione della fisica di Neon si "ammacca" e reagisce agli scossoni oltre ogni aspettativa. Così, quando i componenti interni prendono una botta dura, la differenza è immediatamente percepibile.

I giocatori esperti sapranno trarre il meglio da *DIRT*, non in ultimo grazie alle migliori telecamere interne mai viste. La gabbia e i finestrini vibrano come dovrebbero e il cruscotto è modellato alla perfezione

Delude invece la modalità Carriera: come *TOCA*, anche *DIRT* copre un territorio troppo vasto per poter essere coerente. Si corre, si sceglie una nuova gara dal menu meravigliosamente animato e si va avanti così finché non si finisce. Per chi gioca solo off-line, tutto ciò può non bastare a controbilanciare la mancanza del multiplayer con splitscreen, mentre i fan tradizionali del genere non perdoneranno l'assenza di competizioni online su pista.

Per un gioco fatto di angoli, condizioni e del tempo necessario a padroneggiarli, si può paragonare *DIRT* a una splendida macchina per la competizione online, spinto da un sorprendente motore visivo, sonoro e fisico. Cosa c'è alla fine dell'ossessione di Codemasters? L'inizio della vostra. **[8]**

SPIDER-MAN 3

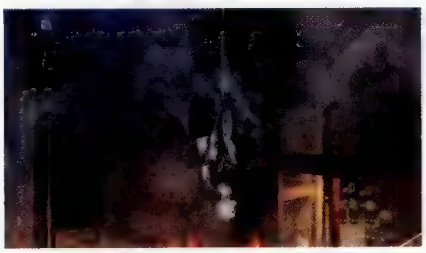
FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS2, PS3, PSP
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ACTIVISION
SVILUPPO: TREYARCH

La mossa rodeo con la ragnatela (qui sopra) sembra fantastica, ma quando basta attivare il senso di ragno e spingere pulsanti a caso per porre subito fine ai combattimenti, ci si chiede perché utilizzarla. Azioni come scardinare il cofano di un'auto (a sinistra) diventano presto ripetitive e noiose

Spingersi fino ai propri limiti e andare oltre, superando ogni dubbio e chiedendo il massimo a se stessi. Ecco cos'è l'eroismo. Combinate questo paradigma con la natura da nerd-emarginato di Peter Parker e otterrete l'Uomo Ragno. Persino gli altri personaggi del suo mondo riconoscono il suo bisogno costante di fare sempre meglio e di più. È impossibile dimenticare la vecchia (e odiosa) zia May che, col suo sorrisetto da grillo parlante, gli diceva: "Non sei mica Superman, sai?" E aveva ragione: *Spider-Man 3* non è brutto quanto *Superman Returns*, ma i due hanno abbastanza elementi in comune da far preoccupare.

Entrambi sono tie-in di film, i protagonisti sono icone dei fumetti (ciascuno con poteri ben delineati e una valanga di storie alle spalle) ed entrambi sono giochi incompleti realizzati troppo in fretta e pieni di difetti che minano le loro ambizioni. Ma se *Superman Returns* prometteva bene ma si è perso in assurde peripezie di sviluppo (è uscito tardi ma, paradossalmente, a seguito di un mega rush finale), *Spider-Man 3* era partito col piede giusto per essere un gioco di supereroi, riuscendo poi a perdersi per strada.

Molti elementi della struttura di gioco sono stati ripresi dai capitoli precedenti, il che vuol dire che tutte le caratteristiche migliori sono rimaste al loro posto, in particolare l'uso della ragnatela, che ora è gestito mediante l'uso combinato del grilletto destro e dello stick analogico sinistro. Il sistema funziona bene e saltare per New York di grattacielo in grattacielo risulta semplice e divertente. Unite tutto ciò a manovre più complesse e spettacolari come corse lungo le pareti dei palazzi e doppi lanci di ragnatele e capirete come il gioco possa diventare più veloce, complesso e frenetico.



Contrariamente, i combattimenti, sebbene inizialmente possano sembrare discreti, rapidi e abbastanza vari, con Spidey che salta di cattivo in cattivo, si rivelano una delusione: forse è tempo che alla Treyarch si rendano conto che una scimmia potrebbe premere a caso i pulsanti e ottenere gli stessi risultati di un primate un po' più evoluto come l'uomo. Proprio per questo motivo, gli scontri sembrano superflui già dopo pochi minuti. I combattimenti contro i boss, una frustrante quanto irritante serie di schivate e attacchi, non offrono poi nulla in termini di tattica, presentando anzi qualche problema nelle collisioni.

Infine, molte missioni sono ambientate in interni angusti. Già questo mal si concilia con il concetto di "gioco con protagonista l'Uomo Ragno", in più la non soddisfacente realizzazione tecnica fa il resto, portandovi ben presto a detestare il gioco. Le inquadrature, nei livelli al chiuso, sono pessime, gli obiettivi delle missioni opinabili (ci sono anche missioni stealth... dannato Snake!) e le ambientazioni scarne. Ne risente anche Manhattan, che a prima vista sembra una gioia per gli occhi: peccato solo che, dopo mezz'ora, vi sarete già resi conto che le auto sono solo gialle o marroni, che i cittadini sono tutti costruiti su pochissimi modelli riciclati e che "interattività", in questo gioco, è una parolaccia.

Non possiamo negare che Spidey sia davvero ben fatto, ma gli ambienti davvero belli sono purtroppo pochissimi. Le acrobazie aeree (foto principale) e l'appendersi al soffitto (a sinistra) danno qualche emozione, ma è un divertimento che dura poco

Alla fine il personaggio di Spider-Man salva questo gioco dalle fiamme, ma ustionato, in iperventilazione, col coccige rotto e le gambe fratturate! Il contrasto tra personaggio e ambienti non potrebbe essere più stridente: il primo è tutto ciò che vorremmo da lui, i secondi davvero inclassificabili. I difetti grafici e i pop-up testimoniano uno sviluppo affrettato e sciatto. Viene da chiedersi, molto onestamente, che cosa abbia fatto Treyarch negli ultimi due anni... **[3]**

La verità è là fuori

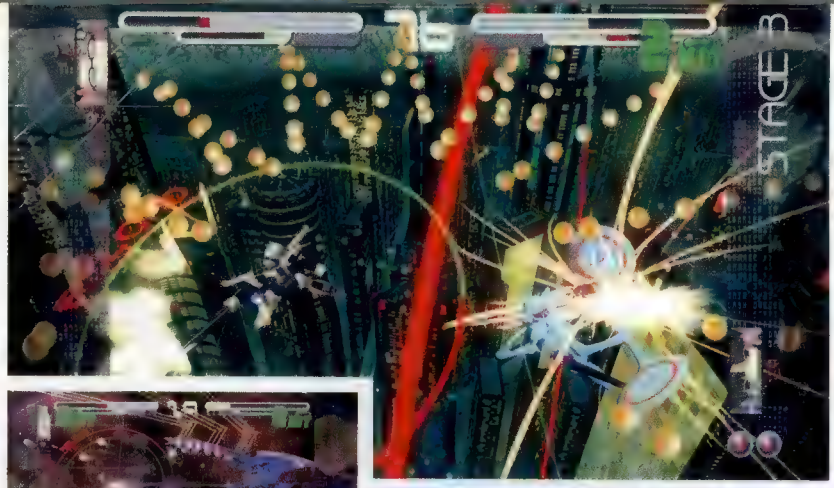
Il cast di *Spider-Man 3* è quello ben noto ai fan e alcuni personaggi sono davvero ben caratterizzati: esemplare è il caso del fantastico J. Jonah Jameson, il direttore del Daily Bugle, che spara ordini a mitraglia strapieni di allitterazioni. Il gioco è interamente parlato e il doppiaggio risulta per fortuna di qualità abbastanza buona.

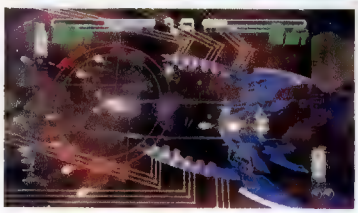
Le voci che spiccano e si lasciano ascoltare sono comunque necessarie per far sembrare i personaggi leggermente meno simili a bizzarri pupazzi di plastica. Facendo un confronto con l'altro grande tie-in del momento, *Pirati dei Caraibi: ai Confini del Mondo*, i personaggi di *Spider-Man 3* hanno, a livello visivo, la stessa personalità di un pacchetto di patatine vuoto: labbra rigide, occhi di cera e capelli incollati sono all'ordine del giorno. Siamo molto lontani dal gioco di supereroi di nuova generazione che ci era stato promesso.

Fare quello che un ragno può fare ha il fascino d'altri tempi, ma quando questo "di altri tempi" significa "come nella scorsa generazione", qualcosa non va. L'utilizzo di una doppia ragnatela (a destra) per cambiare rapidamente direzione è una delle migliori caratteristiche del gioco, ma guardate la fila di auto in strada... potete scegliere il colore che volete, a patto che sia beige

WARTECH: SENKO NO RONDE

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: G.REV





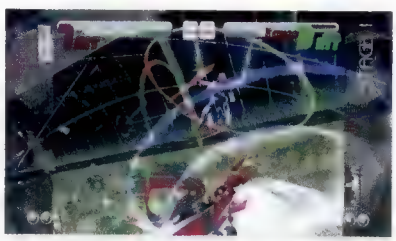
Le barre ai lati dello schermo forniscono la lista delle attività dei robot mentre il radar dietro al vostro personaggio indica il raggio entro il quale le combo possono essere attivate, oppure il limite degli scudi

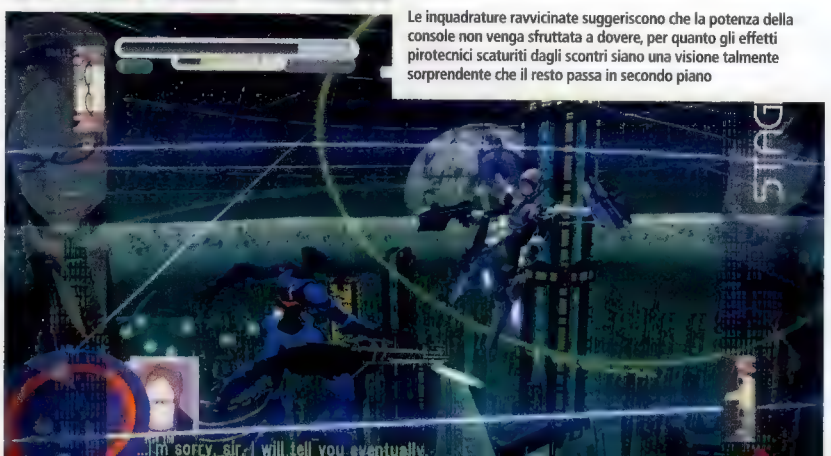
Una ragazza gridò. Gridò talmente forte che tutta la popolazione mondiale fu costretta a scappare e tornò solo quando la ragazza smise di gridare perché morta. Da allora, il mondo è rinato sotto le vesti di un campo di battaglia 2D, nel quale robot volanti si affrontano, guidati da bizzarri personaggi. Dietro a queste urla e combattimenti nei cieli, si nasconde inoltre una non meglio precisata catastrofe, che ha spinto l'uomo a colonizzare lo spazio prima di tornare sulla Terra. In effetti, se la trama vi sembra contorta e incomprensibile, è assolutamente così: serviva soltanto un pretesto affinché delle macchine da guerra potessero distruggersi l'un l'altra. Insomma, la storia non è sicuramente il punto di forza di *Wartech* ma, fortunatamente, questo non è un problema: il vero cuore del gioco sono infatti gli scontri di matrice nipponica fra improbabili robot giganti, in quella che è una delle conversioni più strane viste su 360.

La G.rev ha un'ottima esperienza con gli shooter, specialmente gli arcade, e tra i loro lavori troviamo *Border Down* e *Under Defeat* oltre a un prezioso contributo in titoli cult quali *Ikaruga* e *Gradius V*. Per questo,

Discorsi da letto

I Dakimakura (letteralmente "cuscini da abbracciare") non sono una novità nel panorama dei videogiochi. In Asia questo genere di articoli sono molto comuni assieme a manga, libri e programmi TV, per questo non sorprende vedere due dei personaggi del gioco, Changpo (sopra) e Ernula, prendersi una vacanza dai loro mech per ritrovarsi distesi su oltre un metro di cuscino al prezzo di 8,400 yen (52 euro), poco più del gioco stesso. Ricordate la controversa strategia marketing Microsoft per l'uscita di *Dead or Alive Online* sul primo Xbox? Ecco, Microsoft si è finalmente resa conto che le ragazze degli anime possono ingraziarsi la critica e favorire il successo economico (si può anche discutere se poi sia il caso di *Senko No Ronde*, sebbene Changpo sia giunta quinta nella classifica dei personaggi femminili su Xbox 360 stilata dal sito gamespark.jp), e non c'è alcun dubbio che questo prodotto aumenterà anche le vendite del gioco sul territorio domestico, aiutando l'Xbox a scrollarsi di dosso lo status mai voluto e scarsamente redditizio di gaijin.



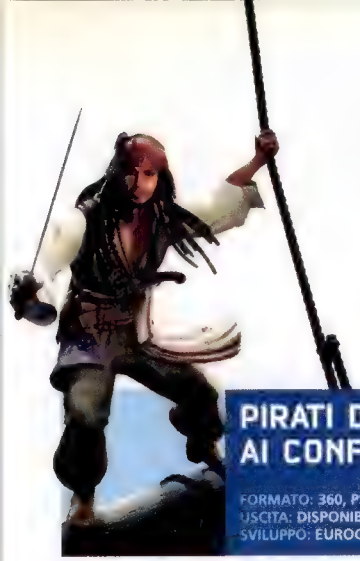


Le inquadrature ravvicinate suggeriscono che la potenza della console non venga sfruttata a dovere, per quanto gli effetti pirotecnici scaturiti dagli scontri siano una visione talmente sorprendente che il resto passa in secondo piano

Wartech è un ibrido tra uno sparatutto e un gioco di combattimento, ma ciò non ne fa un *Virtua Fighter* volante. Anzi. Negli scontri ravvicinati, gli attacchi variano (con tanto di zoom) lasciando la scelta fra un morso alla giugulare metallica del nemico o un aggiramento nel tentativo di aprire un varco nella sua difesa. Lo scontro diretto è sicuramente divertente, ma lo è anche teletrasportarsi lasciando che il nemico fenda l'aria, per poi spingerlo contro il campo elettrico che circonda l'arena. Con un colpo si riesce sempre a stordire l'avversario per poter dare il via a una serie di combo, differenziate per ciascun personaggio, che possono essere utilizzate assieme alla spinta. Nonostante il tentativo di cercare un approccio tattico, i combattimenti ravvicinati mancano di profondità, ma per fortuna gli scontri a fuoco ripagano pienamente questa mancanza grazie ad armi sempre più grandi ed efficaci, che possono addirittura riempire l'intero schermo del loro fuoco letale alla semplice pressione di un pulsante!

Le origini arcade di *Wartech*, inoltre, spiccano chiaramente negli attacchi B.O.S.S., che vi trasformano in un gigante capace di recuperare energia a ogni danno inflitto all'avversario. Si crea così un ottimo bilanciamento tra attacco e difesa (seppur di breve durata) che può capovolgere le sorti di uno scontro in un istante. Sta proprio qui l'appeal di *Wartech*: la campagna in single player è appassionante, e cambia a seconda degli otto personaggi, caratteristica vitale per un gioco molto breve e facilmente completabile anche senza le armi e le tecniche di combattimento più avanzate. Gli scontri diretti evidenziano le differenze tra i personaggi e come cambino i controlli e l'utilizzo delle armi, elemento messo maggiormente in evidenza quando si gioca Live.

Wartech è diverso da qualsiasi altro gioco visto su Xbox 360 e, sebbene non manchino i problemi (in particolare, la modalità single player troppo breve e alcune armi inutili), chiunque sappia andare oltre i colori caramellosi e i controlli approssimativi, saprà apprezzare un gioco profondo e dettagliato. La G.rev ha realizzato un prodotto originale traendo spunto da elementi tipici del panorama classico giapponese e Ubisoft è stata brava a pubblicarlo in Occidente. Ne vogliamo altri. **[7]**



PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

FORMATO: 360, PS2, PS3 (VERSIONE PROVATA), PSP
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
SVILUPPO: EUROCOM

Pirati dei Caraibi: Ai Confini del Mondo è forse la licenza peggiore dell'anno, anche se a essere sinceri la lotta con *Spider-Man 3*, recensito su questo stesso numero, è abbastanza aspra. Se dovessimo compilare una lista che elenchi i cliché dei tie-in, basterebbe riportare su carta la sequenza di avvenimenti e idee del titolo Eurocom, perché *Ai Confini del Mondo* è quel che succede quando si produce un videogioco con la certezza che venderà tonnellate di copie solo grazie al suo nome. Triste? Certo. Eppure è proprio così.

Il gioco si divide in tre momenti: le sessioni d'avventura e combattimento nelle quali si esplorano gli ambienti circostanti e ci si sbarazza dei nemici, le sezioni urbane dove s'interagisce con altri personaggi cercando indizi per avanzare e i duelli in cui si combatte spada contro spada con il boss di turno. I problemi s'incontrano già nella prima fase, caratterizzata da scontri ripetitivi e monotoni, soprattutto a causa della scarsa intelligenza artificiale dei nemici. Succede troppo spesso purtroppo di trovarsi nell'assurda situazione di affrontare nemici che prima parano i vostri colpi, poi invece di contrattaccare si girano, offrendovi le spalle e, di conseguenza, una facile (e noiosa) vittoria.

Nonostante non ci aspettassimo certo che fosse *Ai Confini Del Mondo* il titolo destinato a cambiare la storia dei videogiochi, la qualità della struttura di gioco e il divertimento che offre sono davvero troppo bassi, e per uscire vittoriosi da ogni scontro basta qualche semplice schivata e un colpo al torace. Le sezioni urbane, inoltre, sono soporifere: andarsene in giro per città anonime cercando un certo negozio in mezzo a locazioni tutte uguali non è affatto divertente, così come non sono divertenti missioni nelle quali cercare cinque oggetti entro un determinato limite di tempo. *Ai Confini del Mondo* non riesce mai a decollare, a offrire spunti, a catturare in qualche modo il giocatore e a stimolarlo.

Ma le imprecisioni e difetti non finiscono di certo qui, perché *Pirati Dei Caraibi* delude ogni volta che ne ha l'occasione. Nelle risse in strada, ad esempio, capita abbastanza spesso di veder svanire per sempre i propri rivali, e spesso troverete personaggi che vi insulteranno con frasi predefinite per la vostra scarsa abilità di combattenti, nonostante li stiate prendendo a pugni in faccia da mezz'ora.

Peccato, perché la grafica, per molti versi, è davvero bella... l'importante è rimanere fermi a guardarla. I problemi, infatti, arrivano quando il gioco inizia a muoversi, accusando pesanti rallentamenti in situazioni del tutto calme e non caotiche che persino le pubblicazioni più mediocri per PS2 riuscirebbero a gestire. Non mancano comunque spunti interessanti come la battaglia contro la nave di Davy Jones o il combattimento contro il Kraken, mostro che, però, se paragonato con l'Idra di *God of War*, esce con le ossa rotte. Inutile però fare simili paragoni: come spesso avviene con questo genere di giochi, i fan tollerano i difetti pur di impersonare l'eroe di turno o combattere in una delle loro scene preferite... è per questo che vendono, in fondo. Se, al contrario, stavate cercando una bella avventura, non esiste niente di meglio della versione riveduta e corretta di *Sid Meier's Pirates!*, un capolavoro assoluto nel suo genere. Per concludere, *Ai Confini del Mondo* è talmente mal realizzato da mettere in imbarazzo anche un uomo di mondo come Jack Sparrow. **[3]**

Il sistema di combattimento vanta un buon numero di contromosse e attacchi speciali, ma dopo che avrete affrontato migliaia di nemici, vedrete che vi sembreranno molto ripetitive. Aggiungete qualche problema di collisioni, mescolate il tutto e otterrete la ricetta perfetta per un gioco irritante e noioso

I modelli poligonali dei personaggi sono decisamente simili alle loro controparti reali: peccato che il gioco punti solo su questo trascurando di curare le ambientazioni

Certe prove d'abilità rendono più originale il disarmante ripetersi delle missioni, ma la loro implementazione risulta assai criticabile. Un'azione come l'arrampicarsi richiede solo pochi movimenti col D-pad, mentre per restare in equilibrio userete il sensore di movimento del Sixaxis. Godetevi il brivido, perché è l'unico caso in cui servirà

Il pirata che non sapeva nuotare

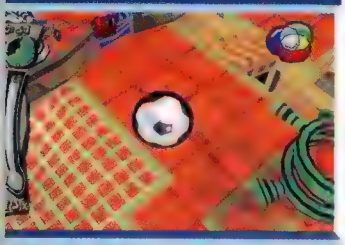
Ai Confini del Mondo non manca di stupire (sempre in negativo, sfortunatamente), regalando al povero giocatore una serie di incredibili controsensi: non ci crederete ma, durante le sessioni urbane, se il vostro pirata cadrà nell'acqua... morirà! Eh già, morto annegato. In fondo un pirata mica deve saper nuotare, no? Sebbene le mosse in battaglia siano sensibili al contesto, le animazioni sono praticamente tutte uguali, quindi vedrete i personaggi muoversi sempre nello stesso modo, qualsiasi sia il terreno sul quale si stanno muovendo. Ciò vale anche per le cosiddette "fasi interattive", che si limitano solitamente alla pressione di un pulsante e poi di una direzione.

Forse i vocaboli scelti per i comandi all'interno del gioco sono rivelatori del ragionamento che è sotteso a questo titolo: piuttosto che chiedervi se volete usare un certo oggetto, vi sarà domandato se desiderate "interagire con un barile di pece"! Interazione, interazione, interazione: certo, è la natura del videogioco, ma non è che basta nominarla perché ci sia!

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

FORMATO: Wii USCITA: GIUGNO
PUBLISHER: ATARI SVILUPPO: IGNITION

Questioni fisiche

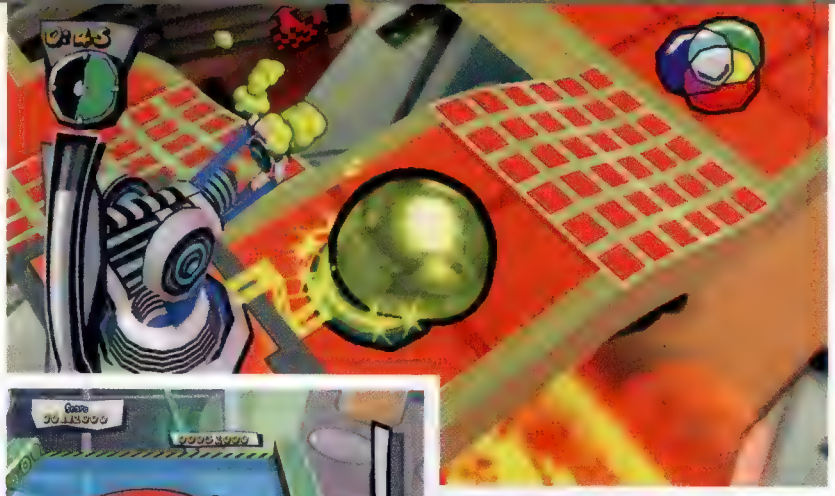


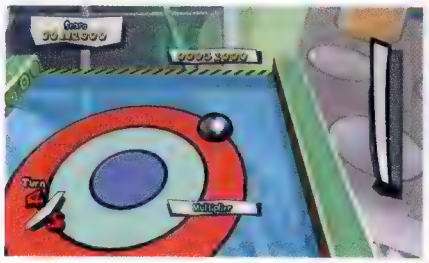
La pallina di mercurio è estremamente malleabile e potrà passare attraverso diversi stati in base al percorso di ogni labirinto. Molti puzzle sono basati sui colori e richiedono la scissione dell'elemento per trasformare ogni parte indipendente in un diverso colore, oppure mescolare diverse gocce per ottenere un colore interamente nuovo. Potrete anche alterare la temperatura del vostro mercurio acquisendo nuove proprietà fisiche: il calore permette alla goccia di scorrere più rapidamente e dividersi in modo più semplice, mentre il freddo la trasforma in una dura e solida sfera.

Mercury fu originariamente sviluppato per funzionare con la tecnologia motion-sensing (rilevazione di movimento) prevista su PSP. Non essendo mai stata introdotta, ha finito per accasarsi su una macchina Nintendo. E si tratta davvero di un connubio perfetto: dopo aver provato *Revolution* su Wii, qualsiasi altra versione di *Mercury* vi sembrerà ingiocabile. Il Wiimote questa volta abbandona il puntamento diretto simile a quello visto in *Super Monkey Ball: Banana Blitz* in favore di un approccio a impugnatura orizzontale con entrambe le mani (come in *Downhill Jam*). La tensione che genera questa scelta è pazzesca, e ve ne accorgerete cercando di dosare nervosismo e delicatezza nel tentativo di guidare la sfera di mercurio alla fine di ogni labirinto. Anche la telecamera, caratteristica da sempre spinosa quando un gioco richiede un elevato livello di precisione, funziona invece molto bene, anche se resta difficile imparare a zoomare e ruotare di 180° mantenendo il pieno controllo della pallina di mercurio.

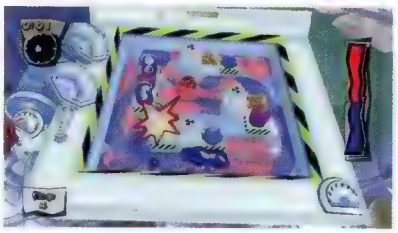
I raffinati controlli di *Revolution* assicurano comunque divertimento immediato con una curva di apprendimento molto rapida e una migliore reattività rispetto ai comandi PSP, riducendo di molto il senso di frustrazione che un titolo come *Mercury* può generare. Ciò è solo un bene, perché, al di là dei colori stravaganti e del simil cel-shading, il gioco è in realtà dannatamente difficile e richiede intelligenza, abilità e nervi d'acciaio.

Nel passaggio su Wii, si possono apprezzare molti piccoli ritocchi azzeccati, tra i quali un migliore bilanciamento della difficoltà, che rende ora il gioco un po' più accessibile anche a giocatori non troppo esperti. I primi livelli di *Revolution* servono esclusivamente a prendere la mano con i nuovi controlli e far sentire a proprio agio chi non lo ha mai provato, ma appena si acquisisce maggiore padronanza e si raggiunge l'Atomic Lab, il gioco cambia radicalmente, e anche i veterani di *Mercury* andranno incontro a una sfida decisamente elevata. Nonostante la difficoltà di alcuni livelli possa condurre a facili game over, *Revolution* è uno di quei rari titoli dove i solidi controlli e l'ottima fisica funzionano alla perfezione, e la sconfitta in un livello dipende solo dalla propria abilità, non di certo da una cattiva programmazione o qualche strano bug. L'appeal del gioco e il suo intelligente level design, inoltre, vi spingeranno a rigiocare più volte nel tentativo di scoprire bonus, migliorare i tempi e recuperare più mercurio possibile. Proprio per questo è un peccato che Ignition non abbia incluso una modalità che permetta a due giocatori di competere testa a testa online. Nonostante ciò, *Meltdown* resta un grandissimo gioco, grazie al suo fascino innegabile e al suo level design ispirato. Magari non giustifica l'acquisto della console, ma fornisce una prova ulteriore dell'enorme potenziale del Wiimote. **[8]**

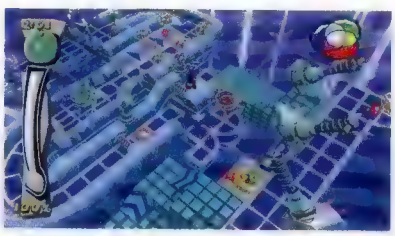




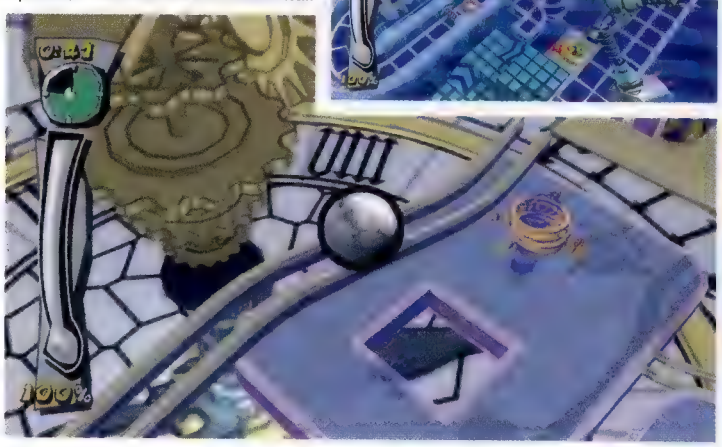
I party game offrono un'ottima varietà, ma è un peccato che usino i controlli tradizionali invece che quelli specifici per il Wii. Una scelta che ci lascia perplessi, visto che funzionano così bene



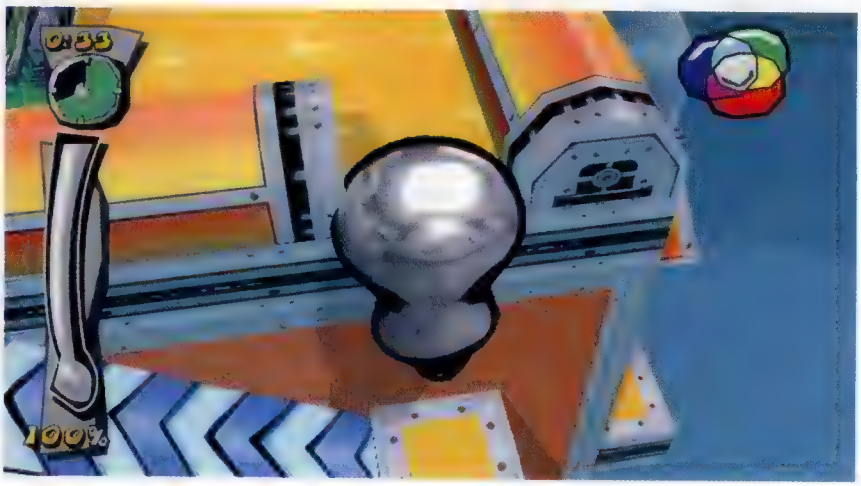
In uno dei minigame (simile al curling o alle bocce) i giocatore devono avvicinare il più possibile la loro piccola goccia di metallo liquido al centro del bersaglio



I bonus seguenti richiedono molto ingegno per essere conquistati e, mentre continuerete a provare, il timer scenderà inesorabilmente...

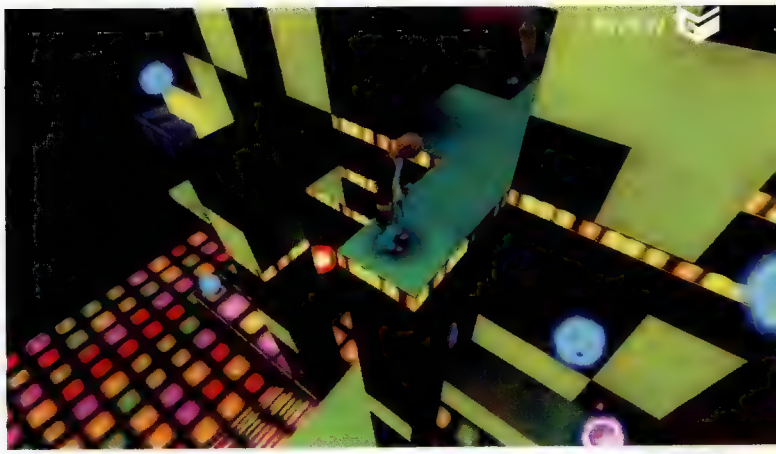


Congelando il vostro mercurio e rendendolo sferico, aumenterete la velocità con la quale scorre lungo il livello



CRUSH

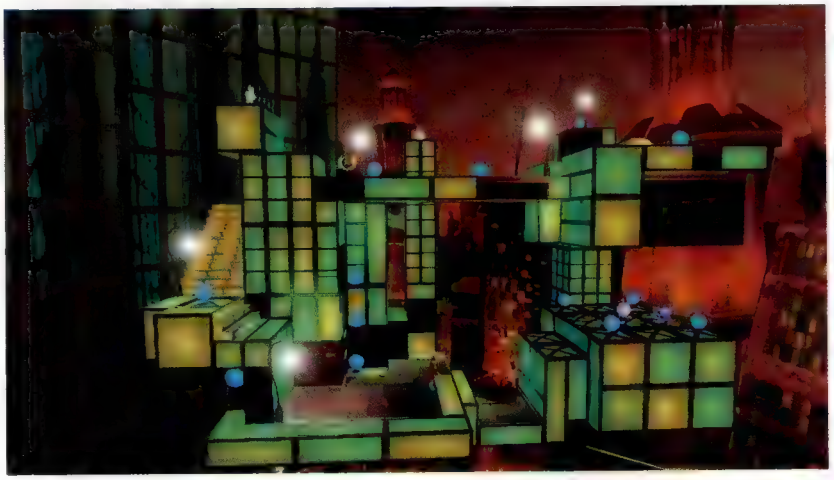
FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: KUJU



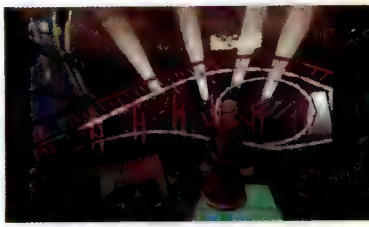
I livelli non rappresenterebbero un problema per Mario, ma Danny ha, nel salto, l'abilità che ci si attende da un ventenne in vestaglia: cercare di mettere in piedi prove di agilità non vi porterà lontano in *Crush*

La storia di *Crush* ruota attorno a Danny, un malato di insonnia intento a curarsi, e al Dottor Reubens, che usa un sistema molto particolare per aiutarlo. Si tratta del CRUSH (Cognitive Regression Utilising pSychiatric Heuristics), come ci fa sapere lo stesso Reubens. In termini pratici, il CRUSH permette di "schiacciare", per l'appunto, la rappresentazione 3D dei livelli in una in 2D, da uno dei quattro lati oppure dall'alto, semplicemente sbattendo il piede in terra; in questo modo, avvicinerete piattaforme distanti o abbasserete scalinate troppo alte. Questo strumento risulta davvero interessante e il sistema è quello tipico dei puzzle, con soluzioni semplici ma all'apparenza complesse.

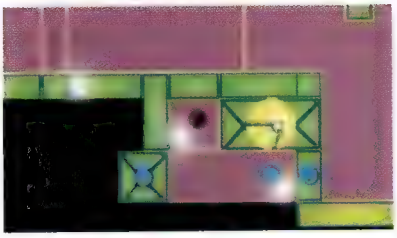
Il gioco si basa sui livelli: Matrioshke composte da diversi blocchi, palle e ingranaggi, i quali, a seconda della direzione in cui decidete di CRUSHare, possono essere usati in modo differente. Resistere alla tentazione di accorciare distanze e altezze impossibili del mondo 3D convertendolo in 2D è impossibile, al punto che passare dall'una all'altra dimensione diventa quasi spontaneo. I blocchi spaziano dalle superfici sbriciolabili a sottili scale accessibili solo in 2D, mentre alcuni dei trucchi a disposizione, come schiacciare gli scarafaggi su blocchi impraticabili, non stancano mai. Oltre agli oggetti e ai nemici, ciascun livello contiene un numero di biglie che Danny deve individuare prima che l'uscita si apra; è poi possibile uscire subito o cercare i bonus con cui sbloccare i livelli a tema e le gare.



Il design intricato di *Crush* è evidente e la possibilità di zoomare sui i dettagli lo esalta. Bisogna comunque usare la prospettiva: ad esempio, i blocchi verdi sono invalicabili in 2D e occorrerà dunque girarvi attorno



Il cambio di visuale da 3D a 2D è davvero un bel trucco, e vedere il mondo come un puzzle con prospettiva laterale (sopra) o dall'alto (in basso a sinistra) diventa rapidamente naturale



Ma ecco che arrivano i problemi. Cominciamo dai livelli finali, nei quali i punti in cui passare fra 3D e 2D sono talmente ben nascosti da sembrare meno affini a una logica stringente che ad uno stringente *trial and error*. Inoltre i puzzle con conto alla rovescia, attivabili accedendo a determinate sezioni, sono una fuga dalla morte difficilmente completabile al primo tentativo e più abbordabile al quarto o al quinto, il che lascia poco spazio alla logica, come detto. Con il progredire del gioco, nuovi ingranaggi e abilità si aggiungono al mix di piattaforme, dando l'impressione che gli ingredienti diventino troppi. Un grande puzzle game deve avere regole semplici e chiare, oltre a richiedere un certo uso della logica, elementi non sempre presenti in *Crush*.

Tutto sommato, *Crush* è un'esperienza unica e divertente. I livelli con cui cimentarsi sono numerosi e la modalità trofeo (nella quale si dispone di tempo limitato e di un numero ristretto di crush all'interno di quadri precedentemente completati) può diventare una droga. Il gioco è ricco di charme, dai blocchi facilmente distinguibili, all'eroe in vestaglia, fino alle sequenze narrative e alla modalità assistita. Il catalogo software della PSP non pecca solo per mancanza di titoli esclusivi, ma anche per originalità. Pertanto, a prescindere dalle vostre inclinazioni, *Crush* rappresenta comunque un passo nella giusta direzione. **[7]**

Ci sarà anche qualche nemico qua e là, sebbene essi agiscano più da deterrenti che come nemici attivi, a eccezione dell'occasionale scontro contro uno scarafaggio. È più facile schiacciarli con una palla

Cambio tutto

Dopo che il gruppo Catalis ha acquisito Kuju Entertainment in gennaio, lo studio di sviluppo di Brighton è stato ribattezzato Zoë Mode. Invece di presentarsi come sviluppatore di videogame, lo studio ora presenta l'avatar di una ragazza che fa la linguaccia e che ci dice di "restare al passo", cosa alquanto difficile, causa le miriadi di idee con le quali il marketing invade il settore videoludico. Bisogna vedere se la nuova immagine riuscirà a ingannare qualcuno. Secondo Ed Daly, il direttore dello studio: "[Zoë] è una persona dalle ampie vedute, alla quale piacciono le feste, la musica e i giochi". In questo almeno l'immagine coincide con i loro precedenti lavori per l'EyeToy e nella serie *SingStar*, ma sembra anche indicare la direzione futura, che lascerà poco spazio ad altri titoli sullo stile di *Crush*.

MOERO! NEKKETSU RHYTHM DAMASHII OSU! TATAKAE! OUENDAN 2

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (GIAPPONE)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: iNiS

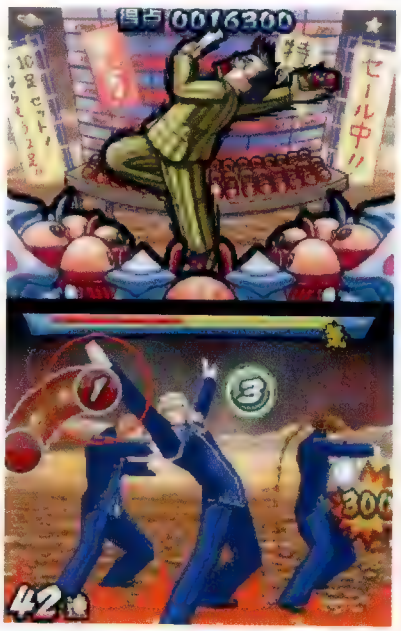
Esistono giochi ai cui seguiti è ammesso, anzi consigliato, non cambiare di una virgola o cambiare comunque poco rispetto agli originali: questo perché le meccaniche sono già talmente perfette da rischiare di essere più scalfite che migliorate. *Ouendan* è l'espressione più calzante di questo concetto: i fan del primo capitolo non lamentano di certo, né era probabile che lo facessero, del fatto che *Ouendan 2* ne sia praticamente un data disk. Non che si tratti di un'affermazione del tutto esatta, comunque.

L'originale *Ouendan*, rhythm game rivelazione per DS, richiedeva di toccare a tempo una serie di cerchi numerati così da risolvere, a suon di incoraggiamenti danzerini, i tragicomici problemi esistenziali di una massa d'individui eccentrici. Grafica e formula di gioco sono rimaste assolutamente invariate, con in più qualche tocco di comodità mutuato dall'esperienza di *Elite Beat Agents* (è ora possibile saltare a pie' pari anche il caricamento della barra dell'energia, una visione che diventa snervante se ripetuta a seguito di molteplici fallimenti), mentre il parco dei protagonisti si allarga raddoppiando: l'area di gioco sarà suddivisa tra due diverse città, ognuna di competenza di una squadra di Ouendan. Inutile dire che i due gruppi sono rivali, ma al giocatore toccherà assumere il controllo ora di uno ora dell'altro, scegliendo semplicemente l'ordine in cui portare a termine gli stage, fino ad ascendere verso un finale prevedibile, che ovviamente non vi sveleremo in caso non riusciste a indovinarlo da soli.

Alcuni hanno mal digerito l'ovvio cambiamento della tracklist, con pezzi che molto spesso porteranno a ripensare l'approccio ritmico del predecessore: il tempo della musica è ancora pienamente rispettato, ma sono le canzoni stesse a non essere immediate come prima. La cosa non ci sconvolge, e anzi ci pare assolutamente positiva nonché salutare per la varietà e la diversificazione dal titolo capostipite. Anche le storielle, che hanno comunque mantenuto assoluta demenzialità e simpatia come loro qualità principali, in alcuni casi non verranno capite di prim'acchito dai non conoscitori della lingua giapponese. Non ci si lasci scoraggiare, però: basta un minimo di concentrazione e si torna a sorridere (e ridere) come prima e anche più di prima, dato che alcune trovate sono veramente geniali e gustose e che lo stile e la presentazione di *Ouendan 2* sono importanti tanto quanto il gioco stesso. Livello dopo livello, si rimane rapiti dal ritmo e dalle scempiaggini che appaiono a schermo, e la soddisfazione di completare con successo uno stage o anche solo una singola sequenza spinge a imparare a memoria i quadri già superati per inseguire quella fantomatica S, e ad ottenere tutti i finali disponibili (anche quelli meno lusinghieri) per sbloccare i brani extra.

Ouendan 2 è cambiato veramente poco rispetto a quanto conoscevamo, ma tutte le lievissime limature che abbiamo scovato contribuiscono a renderlo enormemente più snello e fluido. Il carisma tanto dei vecchi quanto dei nuovi Ouendan è innegabile, così come lo è l'intero design: tutto considerato, fa specie che la serie non goda di un grande successo in Giappone e che il suo permanere ai piani alti delle classifiche di vendita sia dovuto principalmente all'importazione parallela degli occidentali. Sarà il fascino che gli stranieri provano per la cultura orientale? A giudicare dalla gioia con cui viene accolto da queste parti ogni nuovo episodio di questa serie diremmo proprio di sì. **[8]**

Il primo livello di *Ouendan 2* ha lo stesso protagonista di quello di *Ouendan*. Gli anni sono passati, e alle difficoltà nello studio si è sostituito il problema di trovare un lavoro. È un affettuoso segno di continuità con il predecessore



La disposizione dei cerchi da colpire con lo stilo è stata studiata maggiormente in modo da spiazzare, birichina, i veterani che si aspettano di vederli comparire in un certo ordine

In Giappone è anche possibile scaricare da apposite download station tutti i personaggi già comparsi nell'occidentale *Elite Beat Agents*, che però rappresentano un semplice cambio di avatar e nulla più

Improbabili onirici idraulici

La scoppiettante mania citazionista delle storie di *Ouendan 2* è talmente irrefrenabile da non limitarsi a comparsate di vecchi personaggi da *Ouendan* ed *Elite Beat Agents* sparse ovunque. Sebbene sia una casa di sviluppo esterna a Nintendo, iNiS ha infatti avuto la possibilità di inserire un delirante cammeo dei fratelli Mario all'interno del gioco. Nel livello della canzone "Bambina", in cui un ragazzino di sei anni deve evitare di bagnare le lenzuola durante la notte, i suoi sogni sono tormentati da tubature in procinto di esplodere: portando a termine la sequenza in questione con successo, ecco giungere un duo di idraulici, ovviamente baffuti e vestiti di una casacca rossa e di una verde. L'effetto, così come il sorriso, è assicurato.

ELEDEES

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: INTERNO

Eledees vorrebbe coniugare nella sua essenza l'irresistibile tenerezza e la geniale arguzia di un nintendiano *Pikmin* alle bizzarrie domestiche di *Katamari Damacy*: spiace constatare che, delle tre, solo la prima missione è stata portata a termine con successo. I piccoli Eledees, spiritelli dell'elettricità che il bimbo protagonista deve catturare con la Gravity Gun (scusate, Capture Gun) del padre, sono un adorabile lavoro di character design dal primo all'ultimo esemplare. Meno brillanti sono invece i risultati del reparto di game design che si è occupato del gioco: i 29 livelli, ambientati in scenari che vanno dalla cameretta al parco dei divertimenti della città, sono strapieni a ogni angolo di Eledees che sonnecchiano pigri su comodini e armadi, si nascondono dietro i libri, sotto i vasi e addirittura nelle fondamenta delle case.

L'anima shooter di *Eledees* richiede di puntarli con il Wii Remote e di sparare un raggio al loro indirizzo per raccoglierli nella propria pistola, aumentando così il voltaggio a disposizione. Il suddetto voltaggio viene poi utile, anzi indispensabile, quando si tratta di attivare i dispositivi elettrici, ognuno con i propri requisiti in fatto di potenza, che una volta entrati in sovraccarico rilasceranno torme di esserini utili, in questo caso, ad aumentare le capacità di sollevamento pesi della Capture Gun, la quale può così essere utilizzata per sollevare, scuotere e gettare via a piacimento tutti gli elementi dello scenario in modo da stanare gli Eledees più ritrosi ed aumentare dunque ulteriormente la scorta di energia elettrica fino alla richiesta minima del livello in questione; il tutto entro il tempo limite. È un circolo virtuoso che cerca di conferire all'intero gioco una seconda anima, quella del puzzle game, senza riuscirvi appieno. La maggior parte degli stage si risolve principalmente nel buttare all'aria senza costrutto mobili e suppellettili, quando non autotreni e intere case, e poi nel fare zapping frenetico con il tasto A, volendo anche del tutto a caso, per assorbire tutti i graziosi Eledees che, diciamocelo, meriterebbero senz'altro un trattamento più gentile.

Le illustrazioni con cui viene narrata la banalissima storia di *Eledees* sono delle piccole opere d'arte: è un peccato che non si sia deciso per uno stile estetico simile anche nel gioco vero e proprio

Il sistema di puntamento funziona in modo egregio, così come la fisica dei corpi è ottimamente implementata, pur con qualche ariosità di troppo, ma dove non ci siamo è nella ripetitività. Capito che la formula di gioco ideata dagli sviluppatori non avrebbe retto a lungo così com'era, sono state inserite in alcuni livelli delle pretestuose limitazioni sotto forma di massimi di decibel da non oltrepassare e di oggetti fragili da non rompere, che nelle intenzioni dovrebbero quantomeno spingere a prestare un minimo d'attenzione nello spostamento degli oggetti. Non vi sarebbe nulla di male, e anzi si tratterebbe di una aggiunta gradita, se queste regole non si attivassero del tutto a caso, così come è del tutto casuale l'eventualità che gli invincibili Eledees neri decidano effettivamente di inalberarsi e di conficcarsi nella fronte del protagonista, sottraendo una preziosissima tacca di energia.

Eledees, in sostanza, propone una sequela di livelli da portare a termine più volte per ottenere punteggi sempre più alti, in pieno stile puzzle game: se gli stimoli a proseguire anche dopo aver ammassato l'energia pretesa da un singolo stage non fossero stati prossimi allo zero, avremmo reso maggior onore all'offerta. **[6]**

Presente anche la possibilità di scattare foto delle inquadrature ritenute più interessanti o delle scene più simpatiche. Se il gioco fosse stato intriso di maggior senso dello humour, questa caratteristica sarebbe stata decisamente più divertente

I boss fight contro Eledees di enormi dimensioni spezzano la routine, ma lo stringente limite di tempo unito alla frustrazione generata da alcune delle procedure rendono gli scontri a volte snervanti

Edita questo

Valutazioni dal B in su per un livello sbloccano la possibilità di modificarlo, nonché i suoi elementi costitutivi nell'intero Edit Mode. Come in ogni caso in cui la creatività ha il sopravvento, è possibile ottenere risultati che spaziano dall'idiota all'assurdo fino ad arrivare al lampo di genio inaspettato, senza considerare la possibilità tutt'altro che remota di superare finanche i level designer originali, generando quantomeno un umorismo volontario o involontario che manca del tutto al titolo principe. Sistemare e ruotare i singoli oggetti può risultare a volte leggermente poco intuitivo, ma è una bella soddisfazione poter poi mostrare ai propri amici, tramite Wi-Fi Connection, le proprie creazioni: ciò che Eledees non permette in una forma, ovvero il multiplayer online, può essere comunque ottenuto gareggiando a chi realizza il livello migliore.

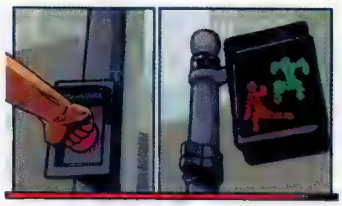
HOT PXL

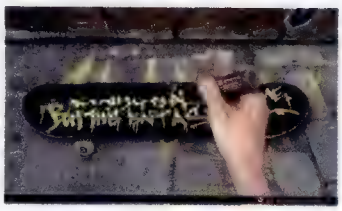
FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ATARI SVILUPPO: ZSLIDE

È impossibile non restare affascinati dallo scintillante look di *Hot Pxl* senza notare quanto lavoro ci sia dietro questo progetto. Il paragone con *WarioWare*, però, viene spontaneo, considerando che dalla sua uscita è stato l'emblema perfetto di come dovrebbe essere un gioco breve, adrenalinico e divertente: un giusto mix di grafica intrigante, elementi *vintage* e nonsense puro. Il tutto poi ha trovato una perfetta interazione con le innovazioni hardware di Nintendo oltre che proporre un'interfaccia moderna e di rapida comprensione. Come accostarsi a *Hot Pxl* su PSP, dunque? Senza touch screen (e quindi un sistema di puntamento perfetto e istantaneo) o sensori (*Twisted*), questo gioco prova a riprodurre il concept di *WarioWare*, ma i limiti sono evidenti.

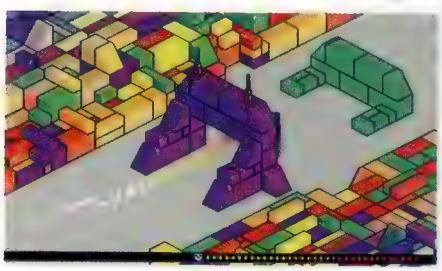
L'idea è semplice: bombardare il giocatore con centinaia di minigame (ciascuno non più lungo di otto secondi) in rapida successione per poi arrivare alla battaglia con il boss, utile a sbloccare il successivo set di minigiochi. Lo stile accusa un'atmosfera esageratamente "da strada" e i minigiochi spaziano dal semplice raccogliere blocchi colorati fino all'assurdo (e francamente ridicolo) fotoritocco dei foruncoli dal viso di un teenager. Troppo spesso la meccanica di gioco si riduce a un semplice "centra il bersaglio" e gli oltre 200 giochi a disposizione si rivelano alla lunga stancanti, monotoni o troppo difficili, tanto che potreste spegnere la PSP prima del successivo minigioco.

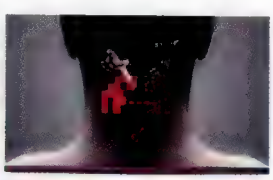
Il fatto è che i minigiochi che costituiscono il nucleo del gameplay di *Hot Pxl* non bastano a tener viva l'attenzione del giocatore e il sistema di controllo della PSP fa sì che molti mini game appaiano troppo simili tra loro. Tutto si risolve così in un'enorme delusione, specie considerato l'archivio di classici cui Atari avrebbe potuto accedere. Nel deserto di *Hot Pxl*, forse, si salvano solo i "Buddy Screen", ossia salvaschermo interattivi che consentono di interagire con la PSP in diversi modi originali. Si può trasformare in uno skateboard virtuale, in una lattina spray o in una bibita gassata. Sceltone uno, i vari pulsanti creeranno effetti e suoni a tema. Un extra strano ma originale e simpatico. La sensazione finale, comunque, è che se ZSlide intendeva davvero competere con la creatività di *WarioWare*, be'... ha fallito in pieno. Anche il mancato supporto di Go!Cam e microfono rappresentano un'occasione sprecata. **[4]**





Per quanto i giochi che si affrontano in successione siano effettivamente vari, la giocabilità in generale non lo sembra essere altrettanto. La maggior parte dei giochi richiede il medesimo approccio, quel che cambia è solo la veste grafica





Sono troppo pochi i minigiochi che possono vantare un certo appeal grafico, tanto che la preferenza cade sulle linee semplici e pulite come quelle che vedete qui sopra. In gran parte dei casi, i giochi risultano davvero sgradevoli alla vista

DRIVER '76

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: SUMO DIGITAL

È dal '98 che la serie *Driver* è sinonimo di frustrazione e ambizioni inespresse. Reflections sarà anche riuscita a superare Rockstar negli ambienti 3D interamente esplorabili, ma i suoi titoli non hanno mai avuto lo stesso appeal e la stessa abilità nell'affascinare i giocatori. Per questo, lo scorso anno il marchio è stato venduto a Ubisoft... be', per questo e per le scarse vendite di *Parallel Lines*. Adesso, dopo alcune modifiche fatte "in garage" per rimediare agli sbagli precedenti, *Driver '76* è pronto per tornare in strada.

Se Atari ha spesso chiuso un occhio sugli errori commessi nei precedenti giochi affinché i nuovi arrivassero in fretta sugli scaffali, gli esperti in conversioni di Sumo Digital, invece, sono entrati fin dentro il motore di *Driver*, facendo alla serie una revisione completa. Le tipiche muscle car dal pesante retrotreno sono state considerevolmente "ammorbidite", cercando il giusto bilanciamento fra derapate perfette e l'inesorabile perdita del controllo del veicolo con conseguente giro di 180°. Positivo anche il tentativo di ridurre gli incidenti causati dalla guida spericolata: le moto sono diventate più governabili, gli inseguimenti si prolungano di molto rispetto a prima e la polizia sembra uscita direttamente da Blues Brothers: divertente, ma quasi impossibile da seminare. Rispetto ai primi episodi, nei quali le sparatorie a piedi risultavano problematiche, la situazione è cambiata di molto, e in meglio. L'unico punto in cui *Driver '76* non convince appieno è il tentativo di riprodurre le sparatorie in macchina alla *Chase HQ II: Special Criminal Investigation*. Risulta infatti scomodo tenere premuto il dorsale sinistro per prendere la mira, sparare con quello destro e, nel frattempo, accelerare e sterzare. La conseguenza? Pesanti crampi alle mani.

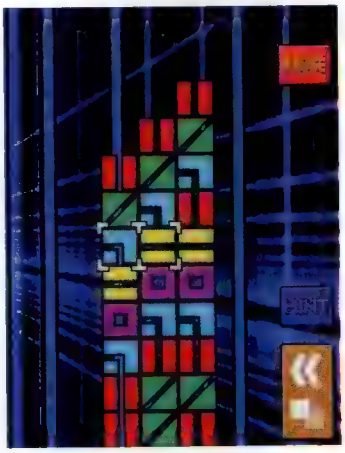
Sfortunatamente, l'aver smussato troppo gli spigoli della serie ha generato un titolo che potrete finire senza nemmeno dover ricaricare la batteria della vostra PSP, nonostante le 50 missioni extra da aggiungere alle 27 della trama centrale. Alla fine, per quanto Sumo abbia eliminato gli aspetti più negativi della serie rendendola più appetibile, siamo comunque di fronte a un macinino rimesso a punto ma sempre vecchio di otto anni. **[7]**

In quanto a trama, *Driver '76* precede *Parallel Lines*; la linea temporale, tuttavia, non è sfruttata affatto e si limita alla data del titolo

PANEL DE PON DS

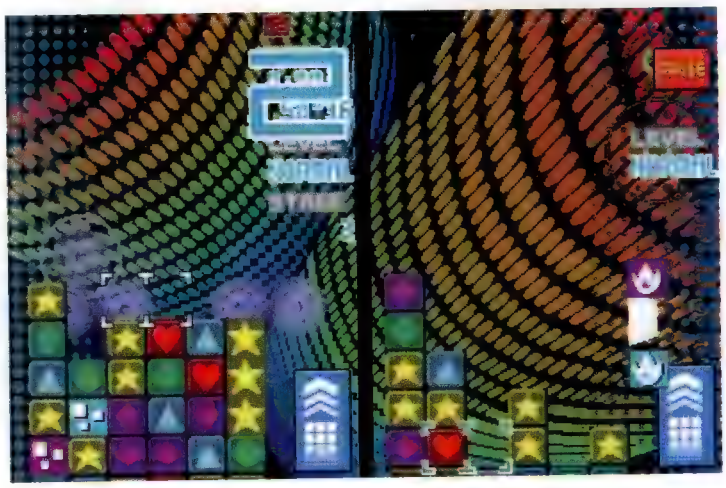
FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (GIAPPONE) GIUGNO (USA-EUROPA), TBA (EUROPA)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: INTELLIGENT SYSTEMS

Che lo conosciate come *Tetris Attack*, *Panel De Pon* o *Pokémon Puzzle League* (tradizione che si interromperà con l'imminente pubblicazione della versione americana per DS con il nome di *Planet Puzzle League*), questa versione del gioco curata da quei geni di Intelligent Systems è un classico che vi farà tornare indietro nel tempo allo scambio orizzontale dei blocchi, genere che è stato per molto in cima alla lista dei desideri di milioni di fan del DS. A pensarci, infatti, lo stilo sembra essere stato pensato apposta per un titolo del genere, cosi come il Wi-Fi è l'ideale per dar vita alle agguerrite sfide tipiche di questa serie. In parole povere, *Panel De Pon* su DS è una scelta azzeccata. Come in *Picross* (qui a destra), la vecchia tradizione dell'input tramite D-pad appare ormai superata. Laddove l'utilizzo dello stilo in *Meteos* ha dato vita a una ben poco elegante tecnica "scarabocchio" (ovverosia quando i giocatori si sono resi conto che potevano concatenare combo mostruose praticamente a caso) e in *Mr Driller* non si combinava bene con la pressione del pulsante, in *Panel De Pon* lo stilo ha reso il gioco veloce e fluido. Non dovrete più spostare il cursore lungo lo schermo passo dopo passo, ma lo potrete fisicamente muovere comandandone al 100% lo spostamento. Il gioco inoltre incoraggia un approccio rapido e flessibile, offrendo dei suggerimenti per provare potenziali reazioni a catena. Vi consigliamo di farne uso, almeno all'inizio, visto che potranno essere utili per comprendere a fondo la migliore strategia di gioco. Strategia che diventa ancor più importante nel multiplayer, quando lo schierare i vostri blocchi di potenziamento e il dar vita a una pioggia costante di pezzi contro gli avversari diventano elementi ancor più vitali.



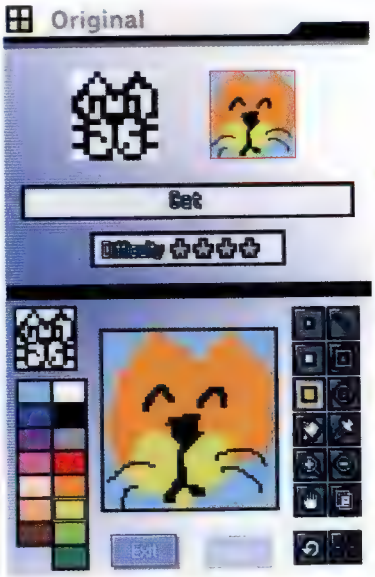
La modalità puzzle, che richiede di ripulire una schermata in un numero strettamente limitato di mosse, è una delle forze del gioco. La soluzione a puzzle familiari faticherà ad affacciarsi

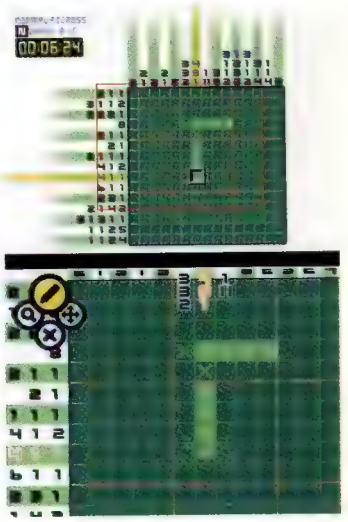
Questo è senz'altro un gioco le cui meccaniche sono perfette fin dall'origine, quindi ben poco è migliorabile, ma la generosità di contenuti (modalità maratona, time attack, puzzle, scontro con la CPU, multiplayer in wireless locale e online, skin e molti altri extra) lascia davvero poco spazio a qualsiasi tipo di critica. Offrendo in un solo pacchetto la quiete contemplativa di un puzzle mode, la frenesia di una modalità maratona e il selvaggio fascino delle sfide in multiplayer, possiamo davvero dirlo: questo titolo ha tutto. **[8]**



PICROSS DS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: JUPITER





L'editor di livelli (a sinistra) è ben strutturato e coinvolgente, mentre il gioco principale (sopra) offre diverse skin

Nato lo stesso anno di *Panel De Pon* (1985), *Picross* è da considerarsi il precursore del sudoku. Analizzando i puzzle, il loro sviluppo ha compiuto il medesimo viaggio sia su carta che nei videogiochi, seguendo lo stesso percorso logico fatto di riquadri da riempire e percorsi da individuare. In *Picross*, gli indizi di ciascuna linea indicano la distribuzione ma non la posizione dei blocchi, e proprio per questo terminare un puzzle è semplice ma allo stesso tempo impegnativo, perché richiede un metodo deduttivo del quale lo stesso Sherlock Holmes andrebbe fiero: eliminando gli spazi vuoti, si trovano quelli da riempire. Non c'è posto per gli errori né si può tirare a indovinare, e l'unico ostacolo reale contro il quale combattere sarà il tempo.

Proprio come in *Panel De Pon*, la Jupiter ha facilmente ottimizzato la meccanica per questa versione DS, riproducendo l'essenza stessa del gioco e aggiungendo nuove modalità, caratteristiche e opzioni. Lo zoom automatico, simile a quello che *Brain Training* usa per il sudoku, semplifica la gestione dei puzzle più grandi, mentre gli input possono essere dati sia tramite l'uso diretto dello stilo (basta toccare lo schermo per passare dalla funzione "drag 'n drop" a un segnalatore di blocchi e spazi) sia modificandone il comportamento, premendo il D-Pad. Quest'ultima opzione è la più rapida e aiuta a raggiungere quello stato di trance nel quale sembra che le mani riescano a dare i comandi più velocemente del cervello. L'influenza di *Brain Training* non finisce qui: la modalità giornaliera permette, come ormai noto, di seguire i progressi della propria materia grigia tramite un grafico su calendario. Più si gioca, più si sbloccano variazioni sul modello base di gioco. Lo stilo è efficace anche nel design dei livelli, che rappresentano un'alternativa più rilassante con la quale creare nuovi puzzle e le immagini che appariranno alla soluzione degli stessi. I puzzle da voi creati possono poi essere condivisi via Wi-Fi, mentre nuovi puzzle ufficiali sono sempre disponibili sul sito Nintendo.

Ci sarebbe ancora molto spazio per l'innovazione sul catalogo DS, ma è innegabile che grazie a titoli come questo, Nintendo ha migliorato un intero genere. Presentato in veste quasi anonima, *Picross* ha un'ottima curva di apprendimento, tutorial esplicativi e consigli per i principianti, oltre a caratteristiche in grado di soddisfare anche i più appassionati. Siamo davvero di fronte a un piccolo gioiello di design. **[8]**

SPACE CHANNEL 5 Part 2

TIME EXTEND

SPACE CHANNEL 5 PART 2

FORMATO: **DC, PS2**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **INTERNO (UNITED GAME ARTISTS)**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **2002**

Ritmo puro ed eccessi uniti nell'espressione della Sega Difference

Una delle critiche spesso mosse ai videogiochi è quella di essere solo stile e niente sostanza. Ma una critica del genere avrebbe una qualche validità in ambito artistico? Lo stile, a volte, crea sostanza?

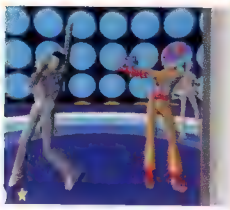
Accuse del genere vengono spesso rivolte a giochi con forme d'interazione relativamente semplici e uno stile estetico unico e vivace. Ed è per questo che si tratta di affermazioni prive di senso: fra le altre cose, i videogiochi sono un'arte visiva, e la loro apparenza è quindi un fattore critico nel definire come i giocatori ne traggono l'interazione e il significato.

Se si cerca un esempio di come prendere un gameplay notevolmente semplice e usarlo per confezionare un qualcosa che sia dotato sia di un'enorme varietà che di un estremo senso dell'identità, forgiato su un tema stilistico concretamente coerente, è difficile trovarne uno migliore di *Space Channel 5: Part 2*. È uno degli ultimi fuochi d'artificio degli UGA di Tetsuya Mizuguchi prima che lasciasse Sega e che i superstiti del gruppo venissero inglobati dal Sonic Team, e rimane forse la sua opera più umana.

Nell'intimo, si tratta di un remake dell'originale *SC5*. Stesso gameplay basilare, versione videoludica del classico Simon tradotta in musica, stesso mondo, stesso cast e livelli simili, almeno tematicamente. Fate un passo indietro per guardare l'insieme, però, e questo sequel vi farà sembrare il titolo originale, a confronto, niente più che una prova generale, un primo schizzo frettoloso e incompiuto. Background prerenderizzati piatti e sgranati, fatali problemi di tempismo nelle animazioni, grave mancanza di varietà nella colonna sonora, numerose opportunità mancate [vedi box "Moonwalker"]: tutti problemi del primo titolo risolti nel seguito.

SC5P2 è uno degli esempi migliori di ciò che si potrebbe chiamare *Sega difference*, fatta di tratti caratteristici ben noti alla stampa e ai fan. Cielo blu, nuvole bianche: è questo a cui ci si riferisce, di solito. Ovviamente, però, non si tratta solo di questo. Non è questione di come sia colorata la volta celeste. *SC5P2* possiede al suo interno tutto quanto di grande era in Sega al culmine della sua creatività: carattere, ottimismo, divertimento. Niente cinismo, niente ironia: solo una rinfrescante coscienza di quanto c'è di buono nella gente. Giochi col cuore e dallo stile inimitabile.

Quanti altri giochi possono vantarsi di tuffare il giocatore in un mondo simile? Un'era spaziale di delizie rètro, un mondo dove gli Anni '60 non sono mai finiti, dove l'LSD è stato sostituito dal MDMA e la dottrina dell'amore libero da quella del ballo libero, dove il concerto d'Altamont non ha mai avuto luogo e la musica house e l'hip hop non sono mai stati inventati. Pare quasi di vedere Mike Flowers e i suoi Pops col casco da astronauta in testa e una bombola d'ossigeno alla schiena.



MOONWALKER

Seppur presente in entrambi gli *SC5*, solo in *Part 2* UGA riuscì a fare il giusto uso di Michael Jackson. Nell'originale, la sua presenza si limitava a un paio di *oooh* campionati e a un'alterazione di dieci secondi nell'animazione di Ulala in caso il giocatore fosse riuscito a salvarlo. Ma questa volta al suo salvataggio viene dedicata un'intera sequenza, mentre la colonna sonora rende omaggio ai suoi inizi da solista, riportando il tutto in linea con interpretazioni più moderne dello stesso sound. Sembra quasi di star ascoltando Michael Jackson che imita un Justin Timberlake che emula lo stesso Michael Jackson, e di conseguenza il corpo si agita seguendo il ritmo. Così com'è presentato all'interno del gioco, Jackson è ciò che sarebbe dovuto essere se non fosse entrato in parabola discendente subito dopo il successo di Thriller, se stesso combinato con un'asessuata creatura siderale votata solo e soltanto al ritmo.

È la space opera dell'eccesso. Se si prendesse Barbarella e se ne sostituisse l'ossessione per il sesso con quella per la danza, si sarebbe già a metà strada nel descrivere l'universo di *SC5*. Diventa immediatamente familiare, come se lo si fosse già visto mille altre volte, ma quando si tenta di ricondurlo a copia di qualcosa di specifico non ci si riesce. È un'ambientazione realmente unica, non solo in un videogioco ma in qualsiasi altro medium.

Ma il setting di un videogioco non è nulla senza un protagonista che gli dia vita: ecco dunque Ulala (con l'accento sull'ultima "a"). Il suo aspetto, come quello di tutti i personaggi migliori, e come raramente avviene per una protagonista femminile, è unico e immediatamente identificabile, specie in un periodo in cui il massimo in questo senso era ancora considerato *Tomb Raider*. Sostanzialmente, un paio di gambe che si allungano fino a due ciuffi rosa acceso, più una corporatura insolitamente snella, la sua silhouette è riconoscibile tanto quanto quella di molti suoi venerati fratelli maggiori. È l'incarnazione della suddetta *Sega difference*: allegra, sfacciata e angelica, ma mai ingenua.

E queste caratteristiche pervadono il resto della rumorosa cricca del gioco. Alcuni sono illustri ritorni dal cast dell'episodio precedente (salutate Space Kung-Fu Man, gli anchorman del canale, i Moroliani, Mr. Blank e gli scolari), altri, compresi i cattivi, sono facce nuove, ma tutti sono vibranti e pieni di vita allo stesso modo. E nel particolare? Marinai, hostess, cantanti dell'opera, cheerleader, nuotatori sincronizzati: nessun altro gioco ha una lista di personaggi che vada anche solo vicina a quella di *Part 2*.

Essendo un titolo rhythm action, la musica è di importanza fondamentale. Una delle delusioni avute dal primo titolo era la colonna sonora ripetitiva, con la sola Mexican Flyer e una manciata di tracce a essa ispirate. Proprio come l'elemento visivo di *Part 2* è una rivoluzione poligonale a confronto dei blandi background dell'originale, così alla soundtrack vengono conferite maggiore ampiezza e profondità.

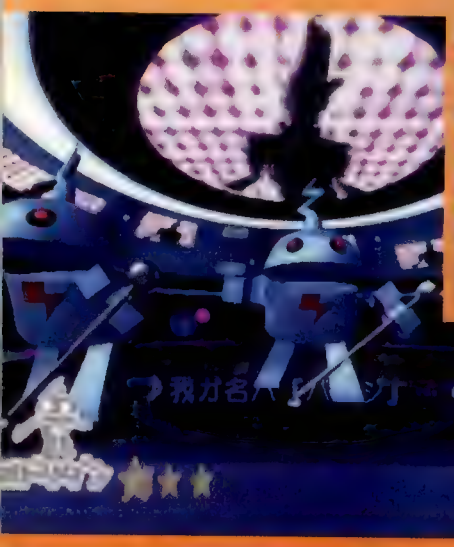
È la varietà della musica che mantiene la freschezza di *Part 2*, rendendolo un'esperienza elettrizzante fino ai titoli di coda e oltre. Stili e tempi di danza sono peculiari di ogni livello in cui il gioco catapulta Ulala, la musica è complementare e ispira scene sempre più bizzarre con il suo procedere, eppure i pezzi riescono a seguire l'uno all'altro senza che nemmeno ci si accorga del passaggio. Un attimo prima si deve salvare una cantante d'opera e il suo entourage di addestratori d'uccelli (nella versione alternativa e sbloccabile del livello, che come le altre è ancora più malata di quella regolare, saranno addestratori di cani) da ninfee aggressive, e in quello dopo si viene coinvolti in una gara di valzer contro i baccelli senzienti rosa e bianchi di una pianta gigante, con la telecamera a incorniciare la scena come se si trattasse di un frenetico musical dai colori iper saturi.

Le variazioni della musica consentirono inoltre agli UGA di creare un mix di gameplay che non erano mai stati capaci di proporre prima. La maggior parte dei livelli offre almeno una sfida

Ecco un gioco in cui lo stile non si limita ad affiancarsi al gameplay, ma lo crea. Lo stile fa innamorare il giocatore del ritmo, gliela fa percepire e apprezzare

con un qualche strumento musicale in cui i controlli sono spogliati di qualunque complessità per incoraggiare le dita dei giocatori alla creazione di ritmi ancora più complessi. Restano i pulsanti *chu* e *hey*, ma il D-pad è limitato a un singolo comando: suonare qualunque strumento su cui la scena sia incentrata in quel momento. Le quattro direzioni compiono tutte la stessa azione e la differenza sta solo nell'animazione eseguita, una distinzione presente per mere ragioni stilistiche.

Assieme alle qualità visive e alle musiche arriva il colpo finale del gioco: la regia. È l'opera di un coreografo in tutto e per tutto. Le animazioni dei personaggi sono sempre eleganti e vivaci, anche quando la propria prestazione è stata mediocre e Ulala e i suoi accompagnatori oscillano stancamente da una parte all'altra, con le teste a mezz'asta. Al contrario del predecessore, la quantità di stili di danza diversi sembra non finire mai, ed è la chiave di volta per collegare il giocatore al mondo. I



Il primo livello è curiosamente incerto e attutito, come se stesse tentando di ritrovare la via del ritorno verso il ritmo. Arrivati al primo boss, tanto il gioco quanto la sua star sono tornati a pieno regime: da qui in poi musica, ambienti, personaggi e abiti scalano un climax che porterà a un finale intergalattico e ultrapop

La fanteria del cattivone finale, che sostituisce gli arrotondati e morbidi Moroliani, è rappresentativa, nel suo design rètro-futuristico, di un'aumentata attenzione per i dettagli e di una maggiore vicinanza all'estetica funk

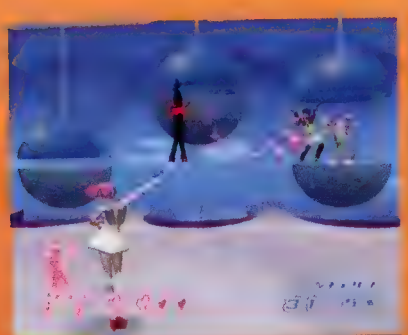
personaggi sembrano vivi e improvvisano delle nuove mosse man mano che la propria esecuzione migliora la loro interazione col ritmo.

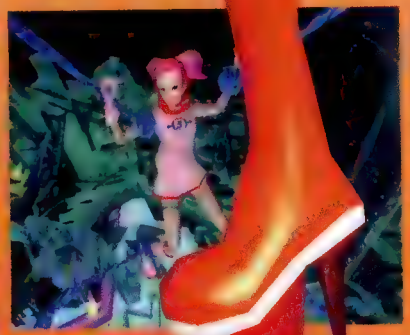
A completare le meravigliose animazioni arrivano le riprese dell'azione. L'utilizzo dei background prerenderizzati in *SC5* limitava le possibilità di cambiare angolazione (e aveva anche l'effetto di far sembrare raffazzonati i cambi comunque presenti, per via del tardivo caricamento degli FMV). Grazie agli ambienti completamente in 3D, il lavoro di macchina in *Part 2* si fa notevolmente più dinamico, fino a far sembrare tutto il mondo un musical hollywoodiano. È un altro degli aspetti del gioco che calamitano il giocatore nel suo universo e gli permettono di diventare tutt'uno con il ritmo.

Ecco un gioco in cui lo stile non si limita ad affiancarsi al gameplay, ma lo crea. Lo stile fa innamorare il giocatore del ritmo, glielo fa percepire e apprezzare. Quello di *SC5P2* è un mondo in cui musica e ballo salvano la gente ogni giorno. È un gioco in cui ai personaggi viene conferita un'umanità vera per mezzo del rafforzamento del suo manifesto pacifista: nessuno muore mai, nessuno riporta danni fisici. Il suo momento topico arriva alla fine: Dance Dimension X, un genio blu pastello grande come un pianeta, Ulala morta e riportata in vita da decine di migliaia di anime tutte dalla sua parte e il crescendo più esaltante a cui probabilmente si sia mai assistito in un videogioco. Non accade spesso che un gioco faccia drizzare i capelli sulla nuca, e il fatto che il finale sia l'unico momento di *Part 2* in cui ciò non accade è la riprova finale della convinzione di Mizuguchi che la musica nei videogiochi debba evocare sensazioni impreviste.

Questo gioco, fin troppo poco noto e apprezzato (la versione DC non uscì mai dai confini del Giappone e quella PS2 è stata distribuita in modo così desolante, in Europa, che ormai scovarne una copia è pressoché impossibile) è la dimostrazione della magia che Sega riusciva a trasmettere nella sua (lunga) epoca d'oro. Accanto al gameplay acuto e pungente come uno spillo e allo stile imbattibile, c'è un cuore che batte di calda umanità.

TROPPO AVANTI



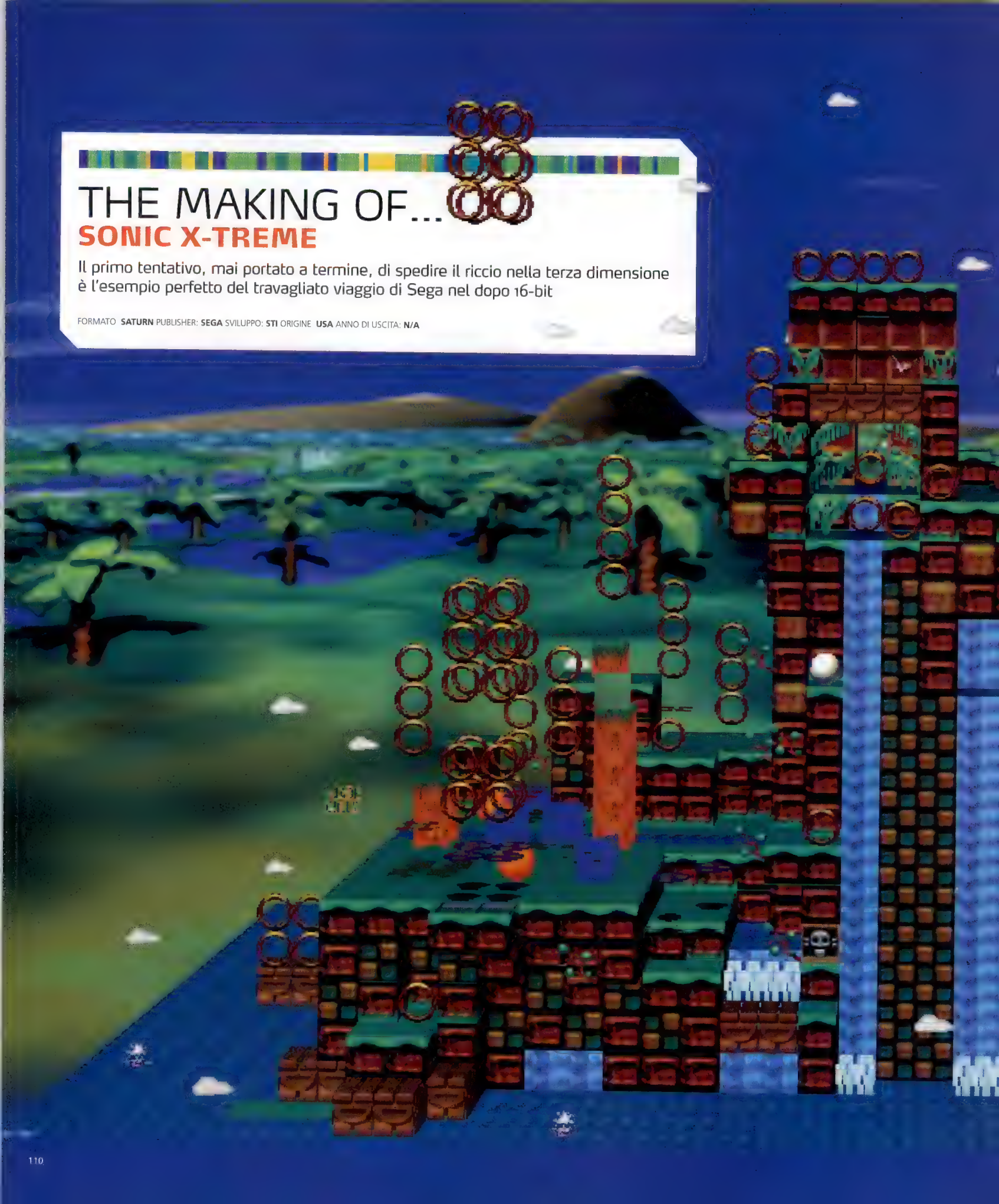


Un test di riflessi, una furiosa battaglia di percussioni, una schermaglia vagamente sensuale con la sorella di Audrey II e una sfida di danza di gruppo per salvare una hostess: la forza di *SC5P2* sta nella capacità di generare un'infinita processione di scene bizzarre senza soluzione di continuità

THE MAKING OF...
SONIC X-TREME

Il primo tentativo, mai portato a termine, di spedire il riccio nella terza dimensione è l'esempio perfetto del travagliato viaggio di Sega nel dopo 16-bit

FORMATO **SATURN** PUBLISHER: **SEGA** SVILUPPO: **STI** ORIGINE **USA** ANNO DI USCITA: **N/A**



Se il Mega Drive possedeva fin troppi giochi di Sonic, il Saturn è rimasto famoso per la mancanza di un titolo forte ed esclusivo (tranne l'ibrido *Sonic R*) dedicato alla mascotte di Sega. Non che questa situazione fosse voluta: la storia dell'esclusione del velocissimo riccio blu dalla generazione a 32-bit parla di indecisione, conflitti e confusione, problemi che minacciarono di spaccare le divisioni di sviluppo interne della compagnia.

La mancanza di una visione unitaria del gioco, e persino di una console su cui svilupparlo, condannarono *Sonic X-Treme* sin dal suo concepimento. Il designer finale del gioco, Christian Senn, prova ancora frustrazione al solo ricordo: "La compagnia non era nemmeno in grado di decidere per quale piattaforma doveva essere sviluppato. Genesis? Saturn? No, magari il segretissimo Mars 32X! E perché non nVidia? PC? Torniamo al Saturn?"

Sonic X-Treme è l'esempio più calzante di una società bloccata, al tempo, in uno scomodo periodo di transizione. Sviluppato presso Sega Technical Institute, divisione interna di Sega in America, il gioco rimbalzò come una palla da sistema a sistema. E il suo design basilare, troppo ancorato ai passati successi di Sonic, non funzionava così bene.

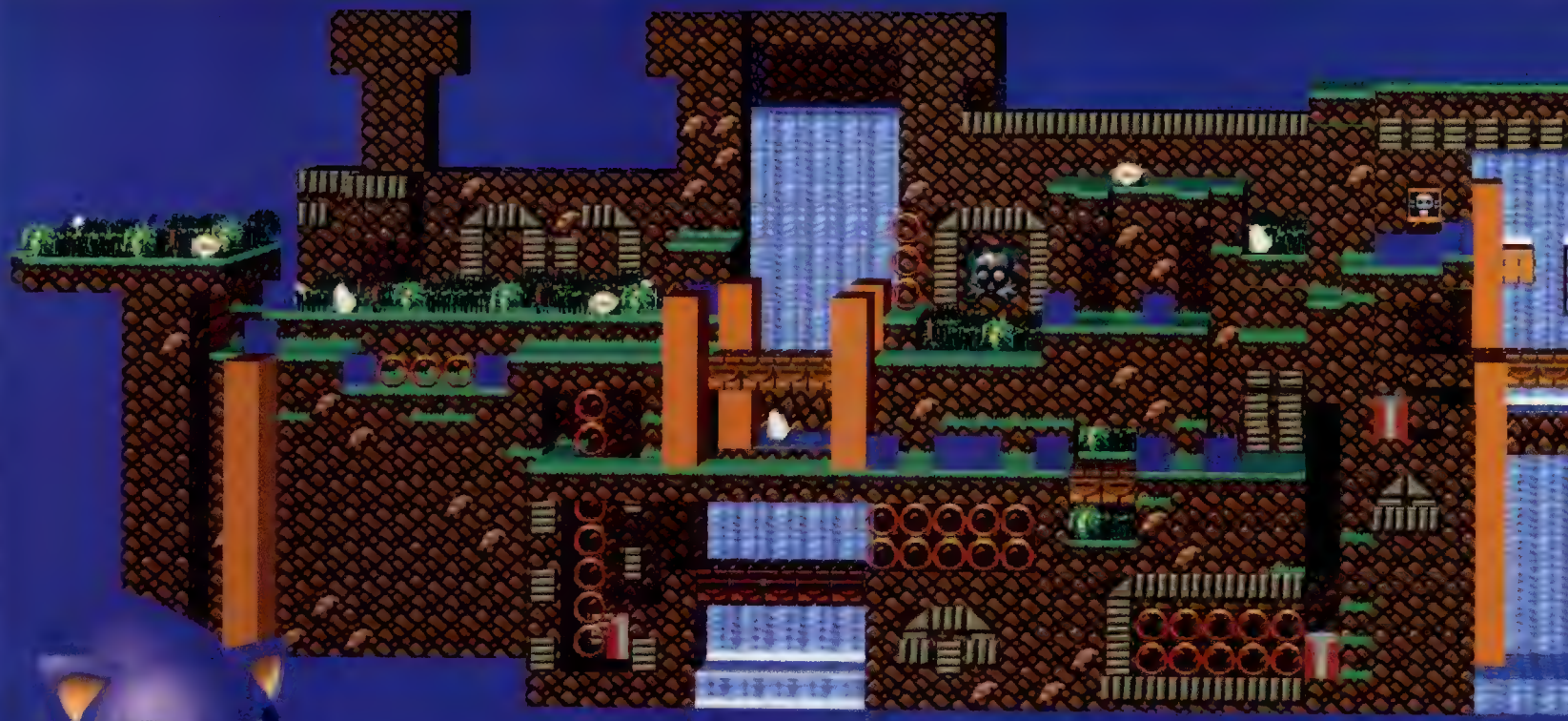
"L'idea era di prendere lo scorrimento bidimensionale di Sonic e aggiungere la possibilità di farlo entrare e uscire dallo schermo," ricorda il producer, Mike Wallis. "Sulla carta suonava stupenda, ma quando cominciammo a implementarla, creò dei problemi di design che non avevamo previsto". La grafica 3D su console era agli esordi, e gli sviluppatori avevano ancora molto da imparare.

Anche senza considerare le difficoltà create dal 3D, Senn nutre dei dubbi sulla riuscita del progetto. "Non sarebbe eccessivo affermare che il suo destino fosse segnato sin dall'inizio", ammette. Gli uomini del suo team non avevano mai lavorato insieme e mancavano di esperienza. "I primi titoli di Sonic, dal 2 in poi, erano stati creati prevalentemente dal team giapponese capitanato da Yuji Naka, ma noi eravamo un gruppo completamente separato", spiega. "Servì a seminare il germe del dubbio e a piazzare una mina vagante che sarebbe esplosa se non avessimo prodotto risultati strabilianti in breve tempo. Era davvero un progetto in cui tutto quello che poteva andare storto... lo fece!"

"Il gioco sembrava predestinato al fallimento. Era davvero un progetto in cui tutto quello che poteva andare storto... lo fece!"

Il team subì diversi rimpiazzi e fu lacerato dai conflitti interni. Il capo programmatore Don Goddard fu sostituito da Ofer Alon: su questa decisione, i vecchi membri del team hanno ancora da ridire. L'intenzione di Alon di concentrarsi sul PC per convertire poi tutto su Saturn poteva avere senso alla luce del capriccioso approccio di Sega verso l'hardware, ma il team, arrivato al momento della conversione, si accorse che tutto girava atrocemente lento. Alcuni affermano che lavorare con Alon fosse difficile, data la sua riluttanza a mostrare i progressi del suo operato.

L'opinione di Senn è diversa, essendo stato l'unico a verificare regolarmente il lavoro di Alon. Per lui il suo lavoro non era apprezzato. "Ricordo il giorno in



OCCHI DI PESCE

Molte schermate rilasciate durante lo sviluppo di Sonic X-Treme mostrano una prospettiva distorta. "La telecamera fish-eye fu studiata come soluzione a vari problemi relativi al gameplay presenti nell'engine di Ofer", dice Senn. L'effetto avvolgeva l'ambiente attorno a una sfera così che i giocatori potessero avere una visuale più ampia di ciò che circondava Sonic. "Ciò semplificava drammaticamente il saltare sulle piattaforme, evitare gli ostacoli, colpire i nemici e, in generale, la consapevolezza dell'ambiente in cui si trovava Sonic", continua Senn. "La visuale fish-eye sarà sembrata a qualcuno un trucchetto da quattro soldi, ma si trattava in realtà di una soluzione molto elegante per problemi reali di gameplay".

cui Hayao Nakayama, presidente di Sega of Japan, venne in STI per verificare i nostri progressi", dice. "A quel tempo, il team si era diviso in due gruppi, e lavoravamo su due versioni diverse di *Sonic X-Treme*".

Un gruppo, composto da Alon e Senn, continuava lo sviluppo del motore, l'editor e i livelli su PC con l'intento di convertire il tutto su Saturn. L'altro gruppo, Team Condor, era diretto da Robert Morgan e comprendeva tutti gli altri. Essi usavano una vecchia versione dell'editor di Alon per il porting diretto su Saturn. "Io e Ofer pensavamo di svelare la nostra versione quando Nakayama avesse visto gli sforzi del Team Condor," continua Senn. "Ma mancammo l'occasione, visto che Nakayama si precipitò fuori lanciando improperi dopo aver visto il loro lavoro".

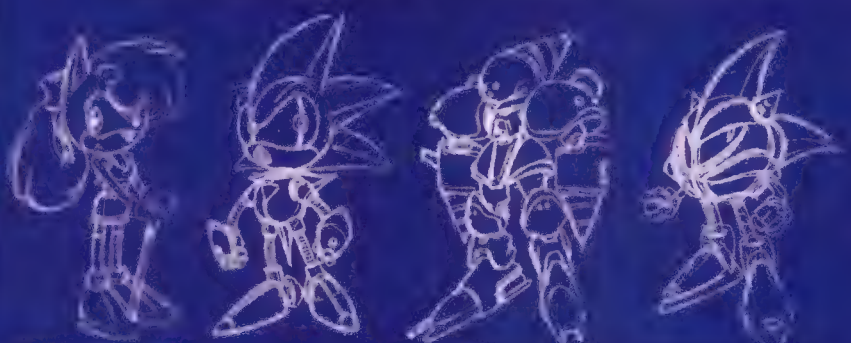
I video pubblicati su YouTube potrebbero giustificare l'affermazione di Senn, per quanto sia impossibile sapere quanto bene il codice del gioco mostrato nel footage avrebbe funzionato su Saturn. Dopo la visita, Nakayama stabilì che il motore per i combattimenti con i boss sviluppato da Chris Coffin doveva diventare la tecnologia di base di tutto il gioco.

"Stolar tornò e ci disse di non utilizzare più l'engine di *Nights*. Yuji Naka aveva minacciato di licenziarsi se Sega of Japan ci avesse consentito di utilizzare la sua tecnologia

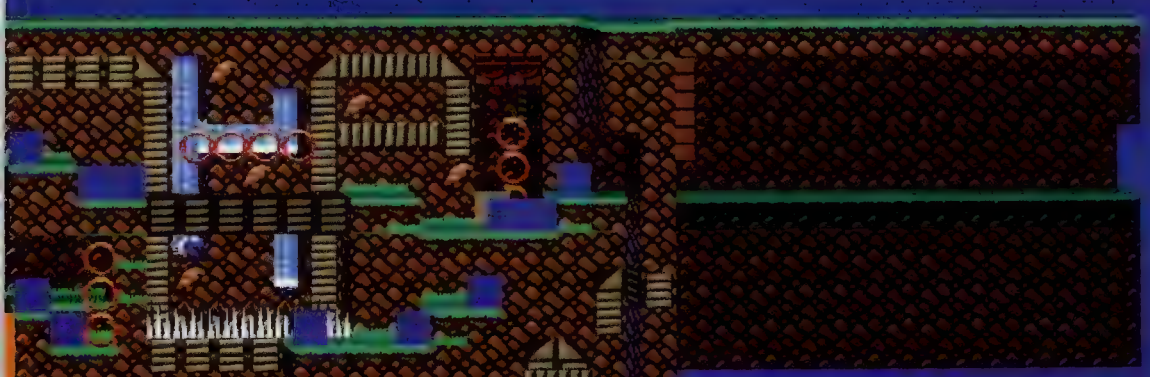
Come se le divisioni all'interno di STI non fossero già abbastanza problematiche per il progetto, la difficile relazione tra Sega of America e la proprietaria giapponese non aiutò. Bernie Stolar si era appena trasferito da Sony per prendere il timone di Sega of America, e Wallis ricorda chiaramente il suo desiderio di portare Sonic sul Saturn entro il Natale 1996. Egli dislocò un team specializzato sul progetto e chiese loro di cosa avessero bisogno per farcela in tempo. "Gli dissi che pensavamo che con l'engine e i tool di sviluppo di *Nights* avremmo avuto maggiori probabilità di riuscita", dice Wallis, "e lui ci disse di considerarlo fatto".

Il team passò poi a familiarizzare con il nuovo engine, ma il sollievo ebbe vita breve: "Dopo due/tre settimane, Stolar tornò e ci disse di non utilizzare più l'engine di *Nights*, che Sega of Japan aveva cambiato idea e che saremmo dovuti tornare a sviluppare sul motore di Coffin". Wallis parlò con Stolar per capire cosa avesse causato questo ripensamento. "Mi disse che Yuji Naka aveva minacciato di licenziarsi se Sega of Japan ci avesse consentito di utilizzare la sua tecnologia per creare un gioco di Sonic".

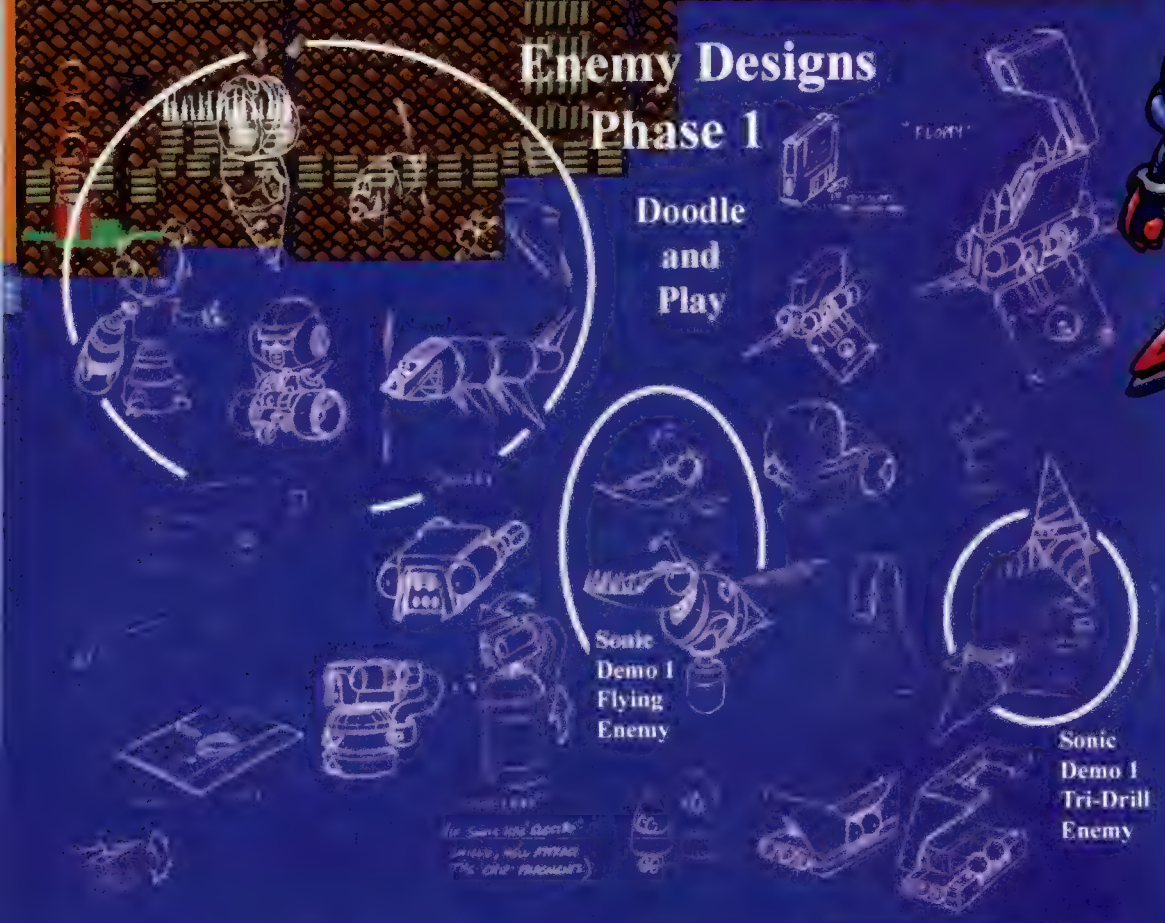
Con il team ancora diviso al suo interno, con il tempo alle strette e privo di una tecnologia solida su cui girare, il futuro di *Sonic X-Treme* sembrava sempre più tetro. Mentre il Team Condor continuava lo sviluppo con l'engine di Coffin, Senn e Alon perseveravano con il lavoro sul PC. Senn crede ancora che Ofer avesse creato un engine abbastanza robusto da reggere il



Nora Bouboulis e suo padre custodivano sei anelli magici su cui Robotnik aveva messo gli occhi, e per questa avventura diventano aiuto a Sonic. Era programmato anche un ritorno del malvagio Mecha Sonic, che su Saturn sarebbe poi apparso in *Sonic 3*



Grazie all'editor di livelli di Ofer Alon, Chris Senn progettò l'intero stage di Jade Gully (a sinistra) in una sola settimana. Il tool, però, arrivò troppo tardi, perché, come afferma Senn, "ironicamente ci ritrovammo con un programma straordinario giusto in tempo per la cancellazione del progetto!"



gioco. "Stimo che avremmo impiegato dalle sei alle dodici settimane per completare il gioco assieme, utilizzando il materiale già in nostro possesso e tutti quelli da creare da zero", dice addolorato.

Le cose per la versione Saturn non andavano meglio. Tutto dipendeva da Coffin, che Wallis ricorda aver lavorato una quantità di ore disumana per cercare di finalizzare il progetto. "Coffin arrivò ad annullare l'affitto e traslocare in ufficio per lavorare giorno e notte", dice. La malattia di Coffin, tuttavia, spense le grandi speranze che Sega of America riponeva in un Sonic interamente 3D su Saturn. "Quell'uomo era una dinamo umana", dice Wallis. "Lavorava letteralmente fino ad avere le convulsioni, il che non fu saggio, visto che senza Coffin il progetto non aveva nessuna chance di uscire entro Natale".

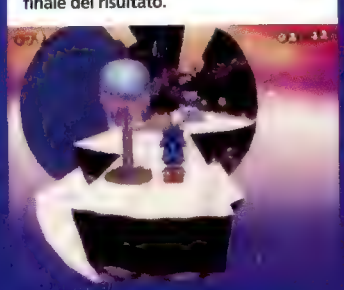
Wallis non poté far altro che informare Stolar che rispettare la data di consegna sarebbe stato impossibile. Il piano di riserva consisteva nel porting per Saturn di *Sonic 3D*, che Wallis aveva avuto l'opportunità di produrre, e così, nei primi mesi del 1997, fu staccata la spina a *Sonic X-Treme*.

In quanto pecora nera del passato di Sega, rimarrà per sempre un mistero se da questo progetto malamente concepito sarebbe potuto uscire un gioco degno di tutte le sofferenze spese durante la sua produzione. Difficile non chiedersi quale sarebbe stato il suo impatto e cosa avrebbe comportato per i successivi titoli della serie. Alcuni dei design iniziali sembravano promettenti, come l'idea di utilizzare il controllo analogico, ormai una costante nei platform 3D.

Mario sarà pure diventato l'indiscusso re dei platform dell'epoca, ma Wallis si accontenta di chiudere con un'ultima spavalda affermazione: "Come sarebbe andato *X-Treme* contro *Mario 64*? Difficile dirlo, ma io credo che sarebbe risultato senza dubbio alla sua altezza".

RINASCITA

Sega avrà pure abbandonato *Sonic X-Treme*, ma l'interesse dei fan è comunque rimasto forte. Internet ospita molte fan art e speculazioni sulla sua storia, e su YouTube si trovano diversi filmati trapelati. Ciò potrebbe avere a che fare con l'arcigna determinazione di Senn a vederlo in qualche modo finalmente pubblicato: in quello che è attualmente conosciuto come *Project-S*, Senn aiuta i fan a lavorare su una nuova versione, organizzandoli nel lavoro e fornendo suggerimenti per assicurare la qualità finale del risultato.



Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Radical Entertainment

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 1991

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 230

■ **FIGURE CHIAVE:** Tim Bennison, Kirsten Forbes, Dave Fracchia, Ken Rosman, Leah Rubin, Liezel Sinclair, Stephen van der Mescht, Cam Weber, Kelly Zmak

■ **SITO:** www.radical.ca

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA**
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Crash Tag Team Racing, Scarface: The World Is Yours

Radical ha un portfolio molto ricco, nel settore dei videogiochi, che va dai titoli di corsa ispirati ai cartoni ai più violenti gangster game.

■ **LOCALITÀ:** Vancouver (Columbia Britannica, Canada)

■ **PROGETTI IN CORSO:** *Crash Of The Titans*, più due progetti su licenza non ancora annunciati e uno originale, anch'esso non ancora svelato al pubblico.

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Fondata nel 1991, Radical Entertainment è oggi uno dei team di sviluppo più importanti del Nord America. La sede si trova a Vancouver, città giudicata tra le più belle del mondo, uno dei luoghi migliori dove vivere. Il complesso di Radical, ampio più di 15.000 mq, si divide fra studio, campus e spazio ricreativo, a testimonianza dell'etica lavorativa e della cultura aziendale: sviluppare di grandi videogiochi, apprendimento costante ma anche divertimento.

Gli impiegati sono senza dubbio la principale risorsa: oltre 230 esperti in creatività, tecnologia e business. Tra i settori di specializzazione annoveriamo il motore di gioco multi-genere e multi-piattaforma di Radical, processi di sviluppo unici, simulazione fisica in tempo reale di fisica e animazione, creazione di personaggi, trama e game design, interazione uomo-macchina e usabilità. Ora parte di Vivendi, Radical continua a sviluppare licenze ben affermate e nuove proprietà intellettuali per tutte le attuali piattaforme di gioco.

"Radical fornisce ai propri dipendenti un'ampia scelta di programmi proprietari, tool e materiale, che permettano loro di essere sempre padroni della propria carriera e di continuare a crescere, incoraggiandoli a trovare il giusto equilibrio tra vita e lavoro. Nel 2007, Radical è stata scelta tra le 100 migliori aziende canadesi e tra le prime 20 della Columbia Britannica".

University profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** Trinity College Dublin

■ **NUMERO DI STUDENTI:** 12.000

■ **SITO:** http://www.cs.tcd.ie/courses/csll/index.html

■ **CONTATTI:** +44 353 (0) 1 896 1715

■ **FIGURE CHIAVE**

Dott. Steven Collins, direttore del corso di MSc e Graduate Manager del team di ricerca GV2 (co-realizzatore di Havok)

Prof. Carol O'Sullivan, professore in computer graphics

Sopra: O'Connell Street, Dublino, nel cuore di sviluppo della Virtual Dublin, presso il gruppo GV2. Sopra: Un ricercatore del GV2 interagisce con la Virtual Dublin

■ **LOCALITÀ:**
Dublino, Irlanda

■ **CORSI DISPONIBILI:**

MSc in scienze informatiche (tecnologia per l'intrattenimento interattivo)
MSc in scienze informatiche (computazione mobile)
MSc in scienze informatiche (sistemi distribuiti e networks)
MSc in sistemi multimediali
BA (Mod) in scienze informatiche
BA (Mod) in scienze informatiche, linguistica e una lingua

■ **TESTIMONIAL: KEITH O'CONNOR, DOTTORANDO (LAVORA CON LA RADICAL ENTERTAINMENT)**

"Ho deciso di prendere un dottorato con il gruppo Graphics, Vision and Visualization (GV2) del Trinity College di Dublino per propormi nell'industria dei videogiochi ad alto livello. Con il GV2 ho avuto accesso diretto ai più recenti strumenti e risorse e ho potuto studiare quanto di meglio c'è in fatto di programmazione grafica in tempo reale. Mi sono specializzato nella tecnologia delle GPU e nella programmazione degli shader, oltre ad aver studiato lo sviluppo dei driver grafici delle API. Ho anche preso parte allo sviluppo di Virtual Human, il sistema di renderizzazione della folla, assieme ad altri ricercatori presso il GV2, mettendomi alla prova in un lavoro complesso ma interessante. Poi è arrivata l'opportunità di studiare e ottimizzare da vicino sul Cell il nuovo processore multicore della PS3. Non avrei mai avuto accesso al suo hardware tanto presto, senza il GV2 (il gruppo del GV2 lavora a stretto contatto con IBM e, nel 2006, ottenne una serie di piastre equipaggiate con il Cell) e che mi ha consentito di mettermi in luce alla fine degli studi.

"Oggi lavoro come rendering programmer su PS3 presso Radical Entertainment, a Vancouver. È stato il GV2 a garantirmi l'esperienza e le conoscenze necessarie per lavorare in uno studio di livello primario come Radical e fare quel che amo e che ho sempre voluto fare: creare videogiochi."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Manipolando le emozioni

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualsiasi cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Il sogno di un mezzo semovente autonomo ha assillato l'uomo sin dall'antichità ma, quando il fisico olandese Christian Huygens presentò nel 1673 il primo motore a scoppio, pochi si accorsero del suo potenziale. In un'epoca in cui il mezzo di locomozione più diffuso era il cavallo, nessuno sentiva l'esigenza di una carrozza autotrainante più lenta, puzzolante, rumorosa e meno affidabile. In effetti più pericoloso che utile, il motore a polvere pirica di Huygens dovette cedere il passo ai giganteschi congegni a vapore (che certo non potevano essere montati su un mezzo di trasporto personale), rimandando di fatto l'avvento dell'automobile. Fu solo all'inizio del XX secolo, quando i due ingegneri tedeschi Daimler e Benz (seguendo strade parallele) arrivarono a concepire un veicolo completamente diverso dalla carrozza, che una piccola schiera di appassionati cominciò a interessarsi alla nuova tecnologia. Dagli anni '50 in poi, l'auto smise di essere un oggetto elitario: un'offerta di mercato sempre più varia poteva infatti raggiungere fette di mercato altrettanto ampie. Arriviamo così ai giorni nostri, in cui anche il più piccolo spostamento avviene in macchina e, come se la scelta di optional da sola non bastasse, con il tuning è possibile trasformare la propria vettura in un oggetto unico e inimitabile.

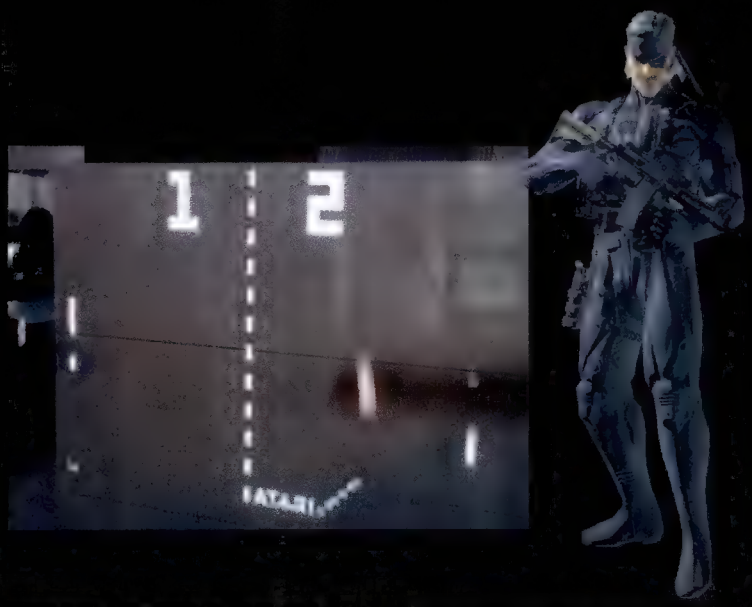
Ebbene, cosa centra la storia dell'automobile con il nostro ambito d'indagine? È presto detto. L'idea del videogioco nasce infatti da un desiderio ben preciso, quello di poter manipolare direttamente le immagini che compaiono sullo schermo. Per quanto questo processo sia avvenuto su una scala temporale differente, è stato comunque altrettanto travagliato quanto quello che ha portato alla diffusione dell'automobile e, soprattutto, non si è ancora concluso. Per necessità di sintesi, tale percorso evolutivo - da semplice esercizio tecnologico a mezzo d'intrattenimento di massa - sarà ricondotto a quattro comode tappe, che ci piace riassumere con i rispettivi termini ombrello: manipolazione, narrazione, ambiente ed emozione.

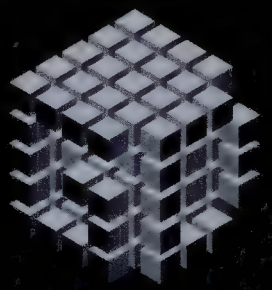
Manipolazione

Tennis for Two (del ricercatore statunitense Willy Higinbotham, datato 1958) e i primi esperimenti di "palla rimbalzante" non rappresentano altro che semplici divertissements di seriosi ricercatori di laboratorio, test effettuati per verificare le capacità di calcolo dei primi elaboratori: l'aspetto ludico risiede anzitutto nella fase stessa di programmazione, ovvero nell'uso, per l'appunto giocoso, del calcolatore – ai tempi una risorsa tecnologica accessibile solo a un numero assolutamente ristretto di persone ed estremamente costosa da riprodurre. L'interesse commerciale si sviluppa a partire dalla curiosità suscitata dall'impiego alternativo della nuova tecnologia e non tanto dal potenziale ludico del concetto di "palla rimbalzante". In questa fase, gli elementi primordiali che costituiscono il nucleo del gioco sono rettangoli e quadrati bianchi su sfondo nero. Le proprietà di interazione con gli oggetti sono riconducibili a quattro semplici forme: respingere un oggetto, evitarlo, oppure raccoglierlo o colpirlo per eliminarlo dallo schermo. Il divertimento per chi gioca è dato proprio dalla novità offerta dalla possibilità di muovere queste forme geometriche tramite un rudimentale sistema di controllo.

Narrazione

Appare chiaro fin da subito che il legame tra tecnologia e forma ludica si rivela indissolubile. Sebbene la struttura di gioco non si distacchi dalle quattro modalità di cui sopra, diventano più definite le forme con cui è possibile interagire: ciò è dovuto, ovviamente, al miglioramento costante della tecnologia digitale nella riproduzione delle immagini. Gli oggetti sullo schermo diventano segni dal significato sempre più





complesso. Il messaggio che arriva al giocatore di *Space Invaders* (Taito, 1977) ha un impatto diverso rispetto a quello lanciato da *Pong* (Atari, 1972): sebbene la struttura di gioco per certi versi si assomigli (l'azione, per esempio, avviene su un unico asse e il giocatore può muoversi solo a destra o sinistra), liberare la Terra dalla minaccia aliena implica una differente responsabilità rispetto alla necessità di respingere una pallina. Lentamente, proprio grazie ai contesti raffigurati, cominciano a delinearsi generi di gioco sempre più definiti e distinti fra loro; determinati stereotipi narrativi si legano così ad altrettanto stereotipate strutture ludiche. La fantascienza offre le coordinate alla categoria degli sparatutto, il mondo delle favole si riempie di piattaforme e i film di arti marziali si tramutano in picchiaduro, mentre lo sport, quello filtrato dal televisore, detta le coordinate per lo sviluppo di svariate trasposizioni digitali delle diverse discipline.

Ambiente

L'avvento del 3D porta ad una nuova fase evolutiva: viene meno la definizione di genere e assume rilievo la nozione di ambiente e di inclusione nel mondo fatto di poligoni. Sull'onda dell'entusiasmo suscitato dalle prime applicazioni di Realtà Virtuale, l'azione nei videogiochi passa in prima persona, ovvero del simulacro videoludico compaiono solo le mani e l'arma impugnata, come se il giocatore stesse osservando la scena dai propri occhi. Per contro, la possibilità offerta dal 3D di riprendere dinamicamente la scena da qualunque angolazione, spinge gli sviluppatori ad adottare alcuni espedienti propri del linguaggio cinematografico (come inquadrature dall'angolatura particolare, zoomate, controcampi, ecc.) per donare maggiore effetto drammatico all'azione.

Emozione

Creato il micro-universo digitale, il passo successivo consiste nel popolarlo di creature dal comportamento complesso e imprevedibile. Qualcuno ha detto che i videogiochi potranno considerarsi un mezzo espressivo maturo quando i suoi personaggi riusciranno a commuovere. Questo approccio fa riferimento, in superficie, a due dimensioni tecnologiche: l'evoluzione della computer grafica nella mimica dei volti e quella dell'Intelligenza Artificiale nella definizione dei comportamenti. In realtà, basta spostare l'attenzione sull'utente per rendersi conto di quanto si sia espansa la sfera delle reazioni emotive rispetto al semplice stimolo visivo-motorio delle origini. L'elemento chiave è il multiplayer: la fruizione contemporanea di più utenti attiva modelli di interazione decisamente più complessi rispetto all'esperienza solitaria. È proprio questo tipo di fruizione a liberare il massimo potenziale, in termini di intrattenimento, che i videogiochi possono offrire. Non serve citare casi eclatanti per dimostrare che la presenza di un altro essere umano dietro lo schermo rende l'esperienza emotivamente più intensa. Rischia di suonare banale, ma vale forse la pena ricordare che l'emozione riguarda l'uomo e non la macchina...

In astratto, dunque, il processo evolutivo del videogioco assomiglia molto a quello dell'auto e, più in generale, a quello di affermazione e di consolidamento a cui si deve sottoporre ogni una nuova tecnologia. Innanzitutto, quando questa nasce, il campo di applicazioni è decisamente ristretto, così come il numero di consumatori effettivamente interessati: il "bisogno" non esiste ancora. Nel nostro caso, ci troviamo nella fase della "manipolazione", ovvero della semplice scoperta del computer come potenziale piattaforma ludica. Con il passare del tempo e l'emergere di nuove soluzioni e condizioni, la tecnologia comincia a diffondersi nella società, che in un qualche modo ha imparato a convivere con essa. Per rendere più appetibile la nuova forma di intrattenimento si comincia quindi a saccheggiare l'immaginario collettivo, creando contesti narrativi in cui sia più facile immergersi. In questo processo, la tecnologia comincia lentamente a cambiare le abitudini sociali (è in questi anni, infatti, che il cinema e la TV cominciano a pescare idee, personaggi e situazioni dalle saghe videoludiche più affermate), fino ad arrivare all'ultimo stadio, quello in cui è la società stessa a mutare la tecnologia in modo da poterla rendere sempre più "intima" e personalizzabile.

Ma, mentre l'automobile è giunta alla fase conclusiva di maturazione, quella in cui le stesse vie di comunicazione sono generate a partire dal traffico su quattro ruote, nel caso dei videogiochi riusciamo solo ad intravedere sfumato all'orizzonte questo stadio evolutivo. Al momento attuale, infatti, il videogioco si presenta come una forma di intrattenimento troppo dipendente dalla tecnologia, nel senso che, in termini di costi di realizzazione e di risorse destinate alla ricerca e all'innovazione, è sempre il software a doversi adeguare all'hardware, mentre in altri mezzi espressivi accade l'inverso. In minima parte ciò avviene nel nostro settore quando si giunge al cambio generazionale. Nel periodo di passaggio a piattaforme di sviluppo superiori, si cominciano infatti a intravedere le creazioni che meglio sfruttano la tecnologia precedente. Tutto questo perché hardware e software viaggiano paralleli, ma a velocità differenti. Lo sviluppo di un videogioco richiede almeno due anni: quando si comincia a lavorare su un nuovo progetto bisogna pensare in prospettiva al tipo di hardware che sarà disponibile al lancio del prodotto sul mercato. Nel momento in cui una determinata tecnologia vive la fase di consolidamento (e quindi se ne conoscono tutte le potenzialità e tutti i limiti), i game designer possono invece lavorare su un progetto in grado di sfruttare appieno le conoscenze conseguite in merito a quella particolare piattaforma senza dover spendere ulteriore tempo in ricerca, dedicandosi quindi allo sviluppo di idee originali o al perfezionamento di contenuti di successo.

Detto in altre parole, ci vorrà un bel po' di tempo prima che su PS3 esca qualcosa di imperdibile...

Una storia non tanto semplice

La storia sulle origini dei videogiochi è una delle più dibattute. Per quanto si tratti di una tecnologia che ha avuto origine in un periodo storico ampiamente documentato, la paternità del mezzo è attribuita a diversi personaggi. I nomi che ricorrono in tutte le versioni sono comunque quelli dei soliti noti: William Higinbotham, Ralph Baer, Steve Russel e Nolan Bushnell. Uno dei tomi che meglio illustra lo sviluppo del mezzo, grazie soprattutto all'ausilio di un ricco repertorio grafico, è la seconda edizione di "High Score!: The Illustrated History of Electronic Games" di Rusel Demaria e Jonny L. Wilson, pubblicata nel 2003 da McGraw-Hill/Osborne Media (con l'aggiunta di una sezione dedicata agli sviluppatori giapponesi e inglesi, spesso trascurati da altre cronistorie a stelle e strisce). È un vero peccato che il libro non sia più stato ristampato negli ultimi anni, ma cercando bene in Internet è possibile scovare ancora alcune copie usate a prezzi decisamente abbordabili. Purtroppo non siamo ancora abilitati al servizio fotocopie.

"Noi non creiamo storie. Creiamo mondi"

Jay Wilbur, uno degli autori di Doom (id Software, 1993)

DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS Note dal laboratorio dei videogiochi

VOLO SPAZIALE

Be', la fase burocratica della release di *Space Giraffe* sta procedendo a rilento. Avresti potuto programmare e lanciare un paio di giochi per C64 nel tempo che ci vuole oggi tra il momento in cui finisci un gioco e quello in cui riesci a farlo uscire nei negozi. Sfortunatamente, gli ingranaggi burocratici non si sono velocizzati quanto i processori e le schede grafiche.

Abbiamo appena mandato in approvazione il "codice completo" di *SG*; ogni problema che dovesse emergere sarà risolto e passato nel prossimo invio, che è chiamato "contenuti completi" (e di fatto i soli contenuti che rimangono fuori sono alcune stringhe di traduzione, che dovremmo comunque avere pronte nel giro di qualche giorno). Fino ad ora gli unici problemi segnalati nei *bug report* sono stati del tipo "non sono ancora stati inseriti i nomi dei nostri tester tra i credits" "questo rating grafico ha il nome del file sbagliato", "qui avete messo Xbox Live invece di Xbox LIVE"... cose così, tutte piccole stupidaggini, niente di sostanziale. L'unica cosa rilevante che ci hanno chiesto di aggiungere sono due Leaderboard in più, la Weekly e la Hardcore, oltre alla solita All-Time, e in effetti devo dire che migliorano lievemente il gioco.

Ad ogni modo devo dire che preferisco ricevere queste indicazioni che non segnalazioni di bug o crash del gioco, dei quali non sembra esserci traccia, il che è positivo. Insomma, *SG* sembra stabile come una stalla.

Sono uscito dai ranghi per qualche giorno per andare a uno degli eventi Retrovision giù a Oxford. Inizialmente si trattava di raduni di fan di Llamasoft, ma pian piano la cosa si è allargata, fino a coprire praticamente tutto, dal retrogaming e il MAME a lunghe sessioni col Wii e *Guitar Hero*, il tutto condito di fiumi di birra (gli incontri avvengono in un pub) e una buona dose di curry. Ho portato *SG* e ci abbiamo giocato per quasi tutto il week end. È stato particolarmente interessante, per me, perché era la prima volta che la giraffa si mostrava in pubblico. Pensavo che sarebbe stata un'ottima opportunità per vedere se il software si sarebbe comportato bene nelle mani di molti giocatori casuali (ed è stato impeccabile) ma anche per far caso a come gli utenti avrebbero accolto le novità di design introdotte (e il fatto che in realtà non sia *Tempest*, sebbene a prima vista ci somigli parecchio).

Sono rimasto molto soddisfatto della risposta del pubblico; tutti sembravano gradire il look e il feeling del gioco e nessuno mi ha detto niente di davvero negativo. Mi è sembrato che la gente abbia padroneggiato le nuove caratteristiche abbastanza bene e in fretta: ho avuto modo di osservare come le persone giocavano e imparavano a usare i nuovi metodi per fare punti. Nessuno ha trovato il gioco troppo difficile né troppo facile: tutto è sembrato equilibrato proprio come era nelle mie intenzioni. Tutti possessori di 360 presenti che ci hanno giocato mi hanno detto che l'avrebbero comprato, una volta uscito, e alcuni hanno addirittura detto che avrebbero considerato l'acquisto della console pur di giocarci. È sempre un buon segno quando le persone sono invogliate a comprare un nuovo hardware per giocare al tuo gioco!

Per me, comunque, il gioco del weekend (a parte *Space Giraffe*, s'intende!) è stato una sorpresa totale, e nulla che qualsiasi giocatore avrebbe mai anche solo immaginato di provare, se non se lo fosse trovato davanti bello e pronto. Un *Llamasoftie* era un patito di modellismo di aerei, pilota di modellini per 16 anni (e adesso istruttore). Si è portato dietro un piccolo ma eccellente simulatore di volo per PC nel quale è possibile far volare in maniera totalmente realistica modellini di aerei ed elicotteri usando un controller che riproduce esattamente i veri telecomandi. Sono sicuro che molti giocatori a un certo punto devono aver pensato che volare con quei modellini deve essere davvero divertente e forse neanche troppo difficile... be', in fondo ce la siamo cavata con i simulatori di volo, no? Il fatto è che i modellini sono cari, e gli errori anche, quindi nessun patito di modellismo con un po' di sale in zucca lascerebbe un giocatore con zero esperienza a provare uno dei suoi gioiellini.

E a buon diritto, come ha dimostrato quel simulatore, collegato a un proiettore e giocato da orde di tizi ubriachi. Quegli affari sono davvero tosti, da pilotare. È facile decollare, forse non troppo difficile svolazzare qua e là per un po', ma poi inevitabilmente si arriva al fatidico momento in cui si esclama: "Oh cielo", prima di perdere il controllo e schiantarsi. Il simulatore presentava una vasta gamma di velivoli (uno degli aerei si chiamava addirittura Yak) e presto il fatto di farli a pezzi in mille modi creativi è diventato fonte di grande ilarità, al punto che molti (tra cui io) si sono decisi a sborsare 120 sterline per prendersi una copia del gioco. So che suona caro, ma il controller è davvero bello e la simulazione è buona, tanto che l'istruttore garantisce che, se impari con il gioco a far volare i modellini, poi sai farlo anche nella realtà.

Credo che chiunque ami i giochi dai controlli particolari troverebbe questa simulazione interessante e divertente. Se sapevate pilotare bene la nave di *Virus* e vi sono piaciuti giochi come *Space Duel* e *Thrust*, vi consiglio vivamente di dargli una chance.

Jeff Minter è il fondatore dello studio britannico Llamasoft, il cui più recente progetto è stato il visualiser audio incorporato nella dashboard di Xbox 360

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

MONDI VIRTUALI, TRA FINZIONE E FRIZIONE

Mentre scrivo, la Chiesa britannica sta valutando la possibilità di intentare una causa legale contro Sony, rea di aver riprodotto, senza autorizzazione, la cattedrale di Manchester e di averla utilizzata come campo di battaglia nel videogioco *Resistance: Fall of Man*. Non è la prima volta che PlayStation si scontra con la religione cattolica: si pensi alla querelle tutta italiana provocata dalla campagna "10 anni di passione" (settembre 2005), condannata come "blasfema" da diversi rappresentanti del Vaticano, da esponenti religiosi (allora, Don Antonio Sciortino, direttore di Famiglia Cristiana, aveva pubblicamente espresso il suo profondo disgusto: "Si è superato il limite") nonché da politici di vari schieramenti. Sony aveva prontamente battuto in ritirata. Questa volta, la questione riguarda più direttamente la *sostanza* dei mondi virtuali, anziché il marketing. L'accusa a Sony arriva dall'arcivescovo di Manchester, il reverendo Nigel McCulloch. Secondo BBC News, McCulloch avrebbe definito "deprecabile" la decisione di utilizzare l'edificio religioso all'interno del gioco, specie considerando il tasso di criminalità della cittadina britannica: "È ben noto che Manchester è afflitta da un problema di violenza urbana. Per una multinazionale, riprodurre fotorealisticamente una delle nostre più grandi cattedrali e incoraggiare gli utenti a usarla come set per sparatorie non solo appare incomprensibile, ma è anche profondamente irresponsabile". McCulloch ha richiesto scuse formali da parte di Sony nonché il ritiro dagli scaffali del gioco; un danno notevole, considerando che Resistance è l'unico titolo per PS3 che ha riscosso un buon successo commerciale. Analogamente, il decano della Cattedrale, il reverendo Rogers Grovender, ha affermato che il videogame in questione "indebolisce" l'operato della Chiesa: "Ci sconvolge il fatto che un luogo di apprendimento, preghiera e cultura, venga presentato al mercato giovanile come un luogo in cui è possibile spararsi. Si tratta di una questione cruciale. Per molti giovani, questi giochi propongono una sorta di realtà alternativa, e ritrarre fucili nella Cattedrale di Manchester non è certo il tipo di messaggio che vorremmo vedere. Ogni anno invitiamo centinaia di adolescenti a visitare la cattedrale ed è vergognoso che Sony stia minando così il nostro operato". Al che Sony avrebbe risposto attraverso un comunicato nel quale si dice che "*Resistance: Fall of Man* è un videogame di fantascienza, che non si basa su fatti reali", aggiungendo che lo sviluppatore era certo di aver ottenuto il permesso per usare il monumento all'interno del gioco. Per quanto concerne il primo punto, la natura irrealistica del videogame, l'osservazione di Sony è debole. La natura (ir)realistica di *Resistance* e la questione del copyright sono due temi ben differenti. Sony ha inoltre affermato che la Cattedrale è stata "simulata", non riprodotta sulla base di materiale filmato, ergo, l'accusa di McCulloch non sussisterebbe. Anche questa è un'argomentazione assai problematica. D'altra parte, anche alcune frasi di McCulloch lasciano interdetti, dato che presuppongono, come impone la retorica dominante, l'infondata equivalenza tra violenza simulata e violenza reale. L'idea che la criminalità di Manchester sia correlata all'uso di videogame è francamente risibile. Questa tesi è tuttavia supportata nientedimeno che dal Pontefice, il quale non aveva lesinato critiche contro i videogame nel suo messaggio annuale per la Giornata mondiale delle comunicazioni sociali: "Ogni tendenza a produrre programmi, compresi film d'animazione e videogame, che in nome del divertimento esaltano la violenza, riflettono comportamenti anti-sociali o volgarizzano la sessualità umana, è perversione, ancor di più quando questi programmi sono rivolti a bambini e adolescenti", aveva dichiarato Benedetto XVI lo scorso gennaio. Ora, un'adeguata analisi dell'episodio richiederebbe ben più spazio di quello disponibile. Pertanto, in questa sede, mi limito a sollevare una serie di domande, sollecitando i lettori a intervenire: può un videogame desecrare la Chiesa più di quanto non lo faccia un cartellone pubblicitario di H&M sulla facciata del Duomo di Milano che raffigura la pop-star Madonna, affisso presumibilmente con il beneplacito delle autorità religiose? Siamo sicuri che l'uso della cattedrale di Manchester danneggi la popolarità del luogo? Oppure, come è successo per la Chiesa di Santa Maria delle Grazie di Milano, acquisti un'inedita visibilità grazie alla popular culture (mi riferisco, chiaramente, all'effetto Codice da Vinci di Dan Brown) nelle sue eterogenee manifestazioni: romanzi, film e videogiochi? Corollario: lo stesso Codice da Vinci, un'altra property di Sony, è stato accusato di diffamare l'immagine della Chiesa. Si tratta di una mera coincidenza? La sacralità di un monumento tangibile sussiste anche negli spazi digitali? Il fatto che numerose mappe della serie di *Call of Duty* consentano al giocatore di ingaggiare furibonde sparatorie all'interno di chiese è analogamente blasfemo oppure è legittimato dal fatto che "falciare uno sporco nazista" è coerente con una narrativa di redenzione ed è, per di più, storicamente accurato? In una delle scene iniziali di 28 giorni dopo, film horror di Danny Boyle, il protagonista viene attaccato da "infetti" in una grande chiesa londinese, e tra i perpetratori c'è un sacerdote affamato di sangue: si tratta di un altro caso di desecrazione? La collusione tra reale e simulato non è solo questione di finzione, ma di frizione.

"L'idea che la criminalità di Manchester sia correlata all'uso di videogame è francamente risibile"

Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.

DI TIM GUEST

THE GUEST COLUMN

IN PRIMA LINEA

Mi è sempre parso di vivere in mare aperto, minacciato nel cuore della più alta felicità, scrisse Camus nel suo saggio L'estate.

La vita dello scrittore, ovvero ciò che intendeva Camus, è spesa in parte sulle onde: si spiegano le vele, si cattura il vento propizio, e poi si scopre dove la storia ci porterà. Finito il viaggio, però, si torna nella sicurezza del porto e i luoghi, reali o immaginari, che si sono scoperti vengono mostrati agli altri.

Non posso parlare per tutti, ma il tempo che passo agli ormeggi, seduto alla scrivania a plasmare un'opera, è quello che preferisco. C'è molto meno in ballo (e in più ci sono fiumi di Guinness), ma alla fine bisogna sempre tornare alla mercè dei venti.

> La partecipazione *live* a un notiziario nazionale da un mondo virtuale non è mai stata tentata prima e stiamo iniziando a capire perché

Ho appena terminato il mio secondo libro, Second Lives, nel quale parlo dei personaggi da me incontrati durante il mio viaggio nei mondi virtuali. Speravo di ritirarmi per qualche tempo, ma i solleciti del padrone di casa e la necessità di uscire e parlare con qualcuno che non fosse l'edicolante mi hanno riportato al mondo su un diverso tipo di vascello: una nave mercantile. Ho lavorato con una società chiamata Rivers Run Red, da me incontrata mentre scrivevo il mio libro, per via del lavoro radicale da loro svolto all'interno dei mondi virtuali.

In realtà sono stato ingeneroso, parlando di semplice bisogno di non limitarmi al giornalaio. Sto lavorando con RRR perché ciò che fanno è nuovo e affascinante, ed è un qualcosa che solo una manciata d'altri sta tentando di fare: portare le aziende, le proprietà mediali, i brand e le esperienze attraverso lo specchio elettronico e oltre le frontiere virtuali di mondi come *Habbo Hotel* e *Second Life*. RRR ha trascinato marchi come Adidas, BBC e Calvin Klein, oltre che banche, consulenti, artisti e scrittori nel suddetto *Second Life*. E ora che ho assistito al tutto e ho stilato il mio rapporto, mi trovo in prima linea. Le sfide poste dalla costruzione di nuovi spazi nei mondi virtuali sono continue: la gente si aspetta che i propri alter ego virtuali abbiano il loro stesso identico aspetto (o l'aspetto di loro stessi da giovani), il che può risultare difficile. Ciò che si costruisce un giorno può cambiare posto l'indomani, e chi vi abita possiede spesso opinioni conflittuali riguardo all'approdo dei brand nei mondi virtuali (sebbene ciò non impedisca loro di acquistare scarpe da ginnastica virtuali).

Il progetto che attualmente occupa la gran parte del mio tempo è l'organizzazione di un broadcast *live* con Sky News dall'Hay-on-Wye Festival, l'evento letterario definito da Bill Clinton "il Woodstock della mente". Sky News è uno sponsor dell'Hay, e trasmetterà l'evento in diretta anche da una versione virtuale dello Sky News Studio all'interno di *Second Life*. I visitatori virtuali potranno fare domande agli ospiti reali, me incluso.

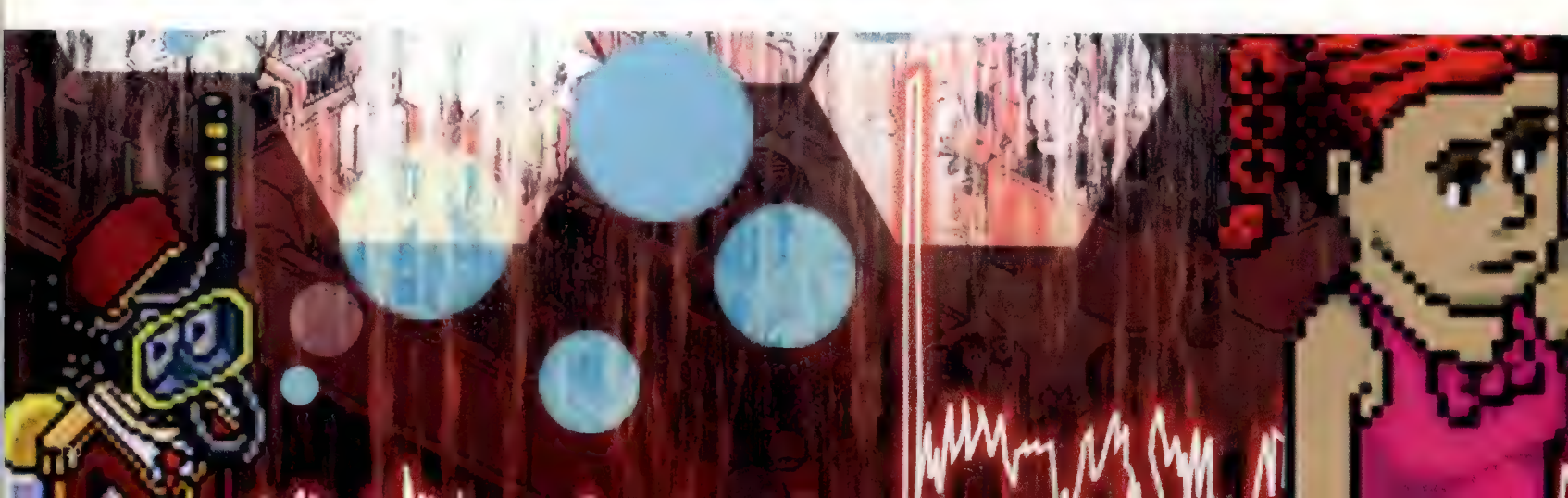
Per quel che so, la partecipazione *live* a un notiziario nazionale da un mondo virtuale non è mai stata tentata prima e stiamo iniziando a capire perché: ci sono sfide ancora da risolvere. L'ampiezza di banda all'Hay è limitata, dunque dovremo collegare quattro portatili su una singola ADSL. Dovremo rispondere alle domande su *Second Life* e trasmetterle al presentatore, Adam Boulton, senza interrompere il flusso dell'intervista. È un compito delicato, ma ce la faremo, e sarà divertente far parte di qualcosa di nuovo. Il live di Sky News sarà già andato in onda al momento della pubblicazione di queste righe, e spero che chi lo ha visto si renda conto delle sfide da noi affrontate per arrivare fin qui.

La produzione di mondi virtuali è un affare tortuoso ed emozionante che fa navigare in acque agitate e vigorose: c'è sempre il rischio di naufragare, di incappare in una barriera corallina o di arenarsi. Il territorio inesplorato nel mondo reale è poco, e gli spazi bianchi da riempire sulla mappa inesistenti, ma nel regno dei mondi virtuali le nostre carte nautiche sono ancora abbozzate.

Come per Camus, anche la nostra esistenza è a rischio. La vita è piena di incertezze, di perdite, di fallimenti e di disperazione. Tutti noi abbiamo un modo per sfuggire al rischio della sofferenza, e per gli scrittori ciò si concretizza spesso nella ritirata: in fondo, essi devono saggiare la vita prima di voltarle le spalle e scrivere. Ma chiunque ha il proprio modo di nascondersi. Nella nostra paura della morte ci tratteniamo dal vivere, perché la vita è l'unica cosa che può uccidere. Come gli animali fingiamo la morte nella speranza che il predatore passi oltre, ma poi dobbiamo cacciare fuori la testa dal terreno.

Ciononostante, la vita non è fatta solo di perdite e incertezze, ma anche di delizie e soddisfazioni: luoghi bizzarri, marosi imponenti, viaggi conclusi. Trasmissioni in diretta da mondi virtuali rese possibili da un'antenna ricavata da un barattolo di latta e da bocche virtuali. Siamo tutti in mare aperto, a rischio della vita, ma bagnati dalle ondate violente e commerciali dell'esistenza moderna ci dimentichiamo che siamo anche nel cuore della felicità. La vita non offre una soluzione certa, ma le consolazioni sono dappertutto.

*Tim Guest (**www.timguest.net**) è uno scrittore di saggi videoludici esperto di mondi persistenti online. Il suo ultimo libro si intitola Second Lives*



DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA

I videogiochi visti dal tavolo accanto

AFFERRANDO L'ARCOBALENO

Da sempre l'uomo ha sentito la necessità di rappresentare la realtà in base ai propri mezzi e conoscenze, come se la capacità di riprodurre quello che ci circonda ci desse un controllo sul mondo. Questa sorta di imperativo genetico ha spinto gli uomini della preistoria a raffigurare complesse scene di caccia sulle pareti delle loro caverne, è stata la molla che ha motivato Cimabue e Giotto nei loro studi prospettici e sicuramente ha avuto qualcosa a che fare con la ricerca materica di Caravaggio e Michelangelo. Ma non è tutto qui. Perché se è vero che l'arte cerca di simulare la realtà, è altrettanto vero che, evolvendosi, ha anche la tendenza a prendere la realtà e trascenderla, sublimarla, interpretarla e trasformarla a seconda delle visione dell'artista e del contesto storico e sociale. La trasformazione del disegno (la rappresentazione di quello che c'è) in segno (la rappresentazione di un qualcosa che ha valore simbolico proprio e non solamente in relazione alla sua controparte materiale) è il segnale più tangibile della maturità di una forma artistica. Se l'arte, nelle forme della pittura, della scultura, del cinema e del fumetto, ha raggiunto risultati importanti sotto questo punto vista, altrettanto non hanno fatto i videogiochi. Se la grafica astratta ed evocativa dell'Atari VCS è il corrispettivo delle grotte d'Altamira, se i primi esperimenti 3D dell'Amiga sono comparabili a quanto fatto da Giotto e se *Doom III* è il Caravaggio della generazione bit, è ora di cominciare a chiedersi dove sia l'avanguardia artistica nel videogioco e se esista.

Le menti creative che stanno dietro ai titoli di spicco degli ultimi anni sono ossessionate dalla riproduzione più fedele possibile della realtà. Il sogno di Carmack è arrivare ad avere un ponte ologrammi simile a quello visto sulla Enterprise della Next Generation e sono sicuro che i ragazzi della Crytek e della Epic la pensino, più o meno, alla stessa maniera. E se prima il Graal degli sviluppatori era una grafica ultrarealistica, ora (che sotto quel profilo possiamo dirci quasi soddisfatti) si spendono fiumi di parole sulla fisica dei corpi e dei fluidi e sulla simulazione dei meccanismi di causa e effetto. Il prossimo passo sarà cercare di emulare la teoria del caos: Super Mario compie un balzo all'equatore e dall'altra parte del mondo un Covenant muore.

Ma a cosa serve tutto questo? A veicolare una innovativa esperienza di gioco? Ne dubito. A giudicare da quanto visto finora di *Crysis* (ma anche del tanto osannato *BioShock*), ho invece l'impressione che, una volta spogliate le pareti dalle impalcature e dagli artifizi tenuti in piedi da questi mastodontici motori grafici e fisici, ci ritroveremo a fissare le pareti di quel rassicurante e vetusto castello di Wolfenstein che conosciamo tanto bene.

Del resto, i gusti del pubblico medio sembrano essere in linea con le istanze di sviluppatori e produttori, e il mantra "è bello quel che sembra reale" vige in ogni forma espressiva, evoluta o meno. Per ogni dieci ammiratori di Picasso, ce ne saranno sempre cento che pensano che quella roba può farla anche il loro nipotino di tre anni. Ma questo non è un problema che il videogioco non si deve porre. Il problema dei videogiochi non è combattere questo tipo di mentalità ma, piuttosto, riuscire a garantire uno spazio vitale per un'alternativa. Nel settore dei fumetti riescono a trovare una ribalta tanto artisti popolari, ultrarealisti e spettacolari come Brian Hitch, Alex Ross o Claudio Villa, quanto artisti underground e di rottura come Daniel Clowes, Art Spiegelman o Paolo Bacillieri. Nel cinema possono esistere tanto Michael Bay quanto David Lynch. In letteratura un Wilbur Smith passeggia accanto a un Joe R. Lansdale. Ovvio, l'indotto economico del prodotto mainstream è più alto rispetto a quel prodotto che mainstream non è e non vuole esserla, ma questo non impedisce che certe opere vengano prodotte e sostenute, e anche in gran numero. Nei videogiochi invece, nasce un *ICO* ogni cento (o mille) *Gears of War* e sembra che solo Nintendo sia interessata a portare avanti con una certa continuità e costanza, la bandiera della creatività artistica e della ricerca. In questa situazione, il videogioco corre il serio rischio di sprofondare in un gorgo fatto di virtuosismo tecnologico, inderogabili ragioni commerciali, frustrazioni adolescenziali e qualunquismo culturale, perso per sempre in quella terra di nessuno che si trova aldilà della valle delle ultrabambole di silicio.

"Le menti creative che stanno dietro ai titoli di spicco degli ultimi anni sono ossessionate dalla riproduzione più fedele possibile della realtà. Il sogno di Carmack è arrivare ad avere un ponte ologrammi simile a quello visto sulla Enterprise della Next Generation e sono sicuro che i ragazzi della Crytek e della Epic la pensino, più o meno, alla stessa maniera"

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre.

BIFFOVISION Mugugno incorporato

STASERA NON ESCO

Alcune delle mie migliori notti da ventenne le ho passate agli eventi stampa dei videogiochi. Ne ho frequentato qualcuno anche in epoca post Digitiser, ma sono diventati sempre più inutili, e in più mi irritava vedere che fin troppi ospiti giravano tipo imboscati, comportandosi come se giocare con dei videogiochi, sparsi liquori gratis e visitare posti interessanti fosse un noioso lavoro da impiegati.

Il punto più basso di questo atteggiamento fu quando dovetti stare seduto su un pullman accanto a un tizio squallido che continuava a piagnucolare sul fatto che stessimo andando in un castello medievale a mangiare maiale arrosto e trangugiare funghi. Chiaramente avrebbe preferito starsene a casa a lamentarsi di dover respirare, oppure a dondolarsi sul sofà guardando il soffitto.

Ad esser sincero, non sono mai stato così vicino allo strangolare qualcuno. Non aveva senso nell'ordine generale delle cose, ma qual era l'alternativa? Fare il cassiere al Lidl? E potete scommetterci che quando è tornato a casa ha comunque appioppato al gioco il suo bel 9 su 10.

E così, alla fine smisi completamente di andare ai party di lancio per paura di fare una strage, sebbene in tempi recenti abbia cominciato a sentire la mancanza di quelle notti assurde. Dai suddetti banchetti medievali alle settimane passate a LA, per arrivare alla giornata trascorsa in compagnia di Action Man (quello vero), ero un privilegiato, e non l'ho mai dimenticato.

Sfortunatamente (per me), di questi tempi nessuno mi invita agli eventi stampa. Non so perché: dopotutto, ho una colonna d'opinione e un blog, ho tutte le carte in regola. Forse mi odiano, oppure non credono che mi farò vivo, oppure che il farmi vivo alzerà l'età media facendo sentire in imbarazzo i giovani. Oppure, magari, penseranno che farei qualcosa di stupido, tipo portarmi dietro una capra squartata.

Ma suvvia... mi sembra che ormai le capre squartate siano un must degli eventi stampa. Se vogliamo potrebbe piuttosto trattarsi di un "se la tua capra non è decapitata, non puoi passare".

Mi riferisco, ovviamente, al party di lancio di *God of War II*, i cui dettagli erano spruzzati (e "spruzzati" è l'unico verbo appropriato) sulla prima pagina di uno degli ultimi numeri di Mail on Sunday. Avrei certo preferito guardare di prima mano la mattanza delle capre e le cameriere in topless piuttosto che dover dipendere dal Mail per i miei bisogni masturbatori ma, ciò nonostante, considero la cosa stupefacente.

Insomma, pur filtrato dal moralismo giornalistico del Mail, che lo descriveva come una sorta di orgia baccanale a cui presenziavano però dei giornalisti specializzati belanti, l'intero affare ha un'aria molto strana, comunque lo si dipinga.

> Sfortunatamente, di questi tempi nessuno mi invita agli eventi stampa. Non so perché: dopotutto, ho una colonna d'opinione e un blog

Ma il fatto è che l'articolo del Mail ha illustrato due importanti verità dell'industria videoludica. Prima di tutto, i giochi sono ben lontani dall'essere considerati mainstream, e continueranno a esserlo finché i media continueranno a pittarli come moralmente ripugnanti. Secondo, i giochi non saranno mai mainstream e amati da tutti finché Sony continuerà a dare festini in cui gli ospiti devono mangiare frattaglie dal ventre di una capra squartata mentre donnine mezze nude offrono ai convitati calici di sangue fresco. O quel che è.

Si tratta di un'ulteriore prova, se mai ce ne fosse bisogno, che chiunque sia attualmente responsabile del marketing Sony deve aver clamorosamente perso di vista l'obiettivo. Guardate alla promozione della PS3: i finti blog in stile "che figata!", le aste di dubbio gusto ai concerti rock, gli opinionisti importanti che non vengono invitati ai party.

Come forse saprete se mi seguite da un po', la PlayStation 3 deve ancora convincermi. Dovrei comunque specificare questa affermazione confessando di non averne ancora comprata una, per quanto il mio unico amico in possesso di PS3 non mi consigli comunque di farlo.

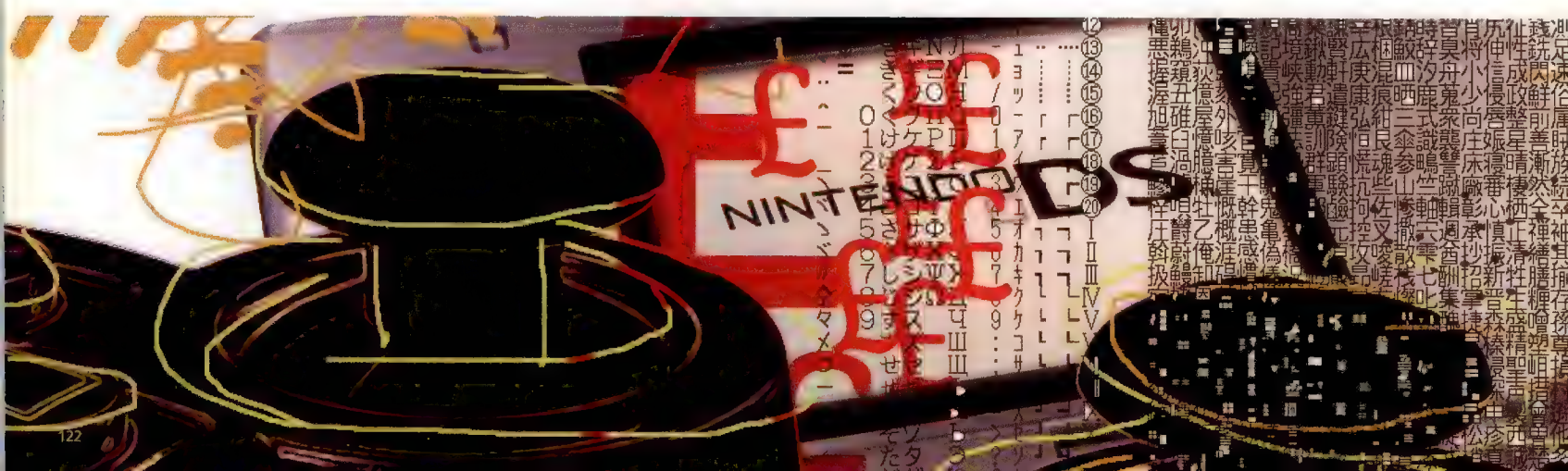
Nel frattempo, mi si è fritto l'Xbox 360. Il collegamento wireless non funziona (e ad oggi ho provato tre diversi adattatori di rete) e alcuni giochi si piantano sul più bello. Potrei spedirla all'assistenza per farla riparare, ma sarebbe una tale rottura che probabilmente me ne procurerò una nuova.

A questo punto stavo mandando avanti un dibattito interiore e sono quasi (quasi, però) crollato: stavo per comprare una PlayStation 3. Sarebbe stato per dovere professionale, più che altro: scrivo questa rubrica e ho pensato di giustificarmi così. Ma poi ho pensato: "No. Sono un videogiocatore".

Se compro una PlayStation 3 solo per obblighi professionali, la compro per il motivo sbagliato. Acquisterò una PS3 quando Sony mi convincerà che ho bisogno di acquistarla. Allora saprò, nel mio cuore, che la macchina Sony ha svoltato. Hanno ancora molta strada da fare, e mi permetto di dire che sto parlando a nome di una buona parte del mercato. E contate che amavo la mia PS2.

Ovviamente, il mio attaccamento professionale è tale che, se Sony mi inviasse di buon grado una console gratis e/o mi invitasse a un sordido snuff party con orgia annessa, mi sentirei autorizzato a cambiare idea in un istante.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muovere il culo

NON TI SUPPORTO PIÙ

È il 12 luglio 2017, e anche oggi una cretinata tecnologica mi ha reso felice. O forse no. Insomma, siamo alle solite. Ogni aggiornamento mi fa esultare per le nuove possibilità, ma mi lascia in bocca quel solito sapore di "Sì, ok, ma me lo aspettavo comunque almeno due anni fa". Oggi Samsung ha inserito nel suo modello di Console Unica (che, incidentalmente, è quello che uso io) la possibilità di personalizzare totalmente lo zoom per i giochi precedenti all'introduzione dell'HD (lo hanno fatto anche LG, Panasonic, Toshiba e Philips, e presto lo faranno tutti i principali produttori di console). È una cretinata? Certo. Avrebbero potuto farlo già dieci anni fa? Sicuro. Se non fossero stati impegnati a risolvere ben altri problemi. Tipo - mi viene da ridere solo a pensarci - "vincere la Console War".

Perché ve ne parlo, comunque? È solo un ridicolo aggiornamento (tra i meno importanti, oltretutto) del firmware del mio modello di console. Ma è la mia novità quotidiana (io, di novità, non posso fare a meno), e ha avuto il merito di farmi riflettere sulle robe che più hanno cambiato il mio modo di vivere l'home entertainment in questi ultimi dieci o vent'anni.

Ogni volta che ci penso (e lo faccio spesso, almeno tutte le volte che non sono impegnato a pensare a cosa vorrei dai prossimi dieci o vent'anni), ogni volta che provo a stilare una classifica, sono sempre indeciso tra due grossi cambiamenti. No, niente a che fare con le nuove interfacce (fichissime, sicuramente, non tornerei mai indietro) né con il riconoscimento vocale o roba del genere. Le mie due "novità" preferite degli ultimi vent'anni sono la Console Unica e il Digital Delivery.

Che c'è? Vi sembrano due robe di poco conto? Lo so, lo so. Ma provate a tornare indietro di dieci anni esatti. Ok, il Digital Delivery stava cominciando (ma non era ancora la normalità), mentre della Console Unica non c'era neanche l'idea. Certo, è facile oggi dire: "Si poteva intuire che sarebbero arrivati a uno standard unico, bastava guardare il fatto che le varie Electronic Arts, Capcom, Ubisoft, Konami eccetera dell'epoca facevano uscire praticamente due o tre versioni uguali dei loro giochi per i diversi standard che c'erano". Ma all'epoca non ci credeva nessuno. Ma non solo. Se qualche pazzo provava a dire, tipo anche solo dieci anni fa, sui forum dell'epoca, "Oh, ma non sarebbe meglio avere uno standard unico per sti cavolo di videogiochi, come è sempre stato per la musica e per i film?", la gente un po' quasi si incazzava. "Ma no, non ci sarebbe concorrenza." Oh, giuro, dicevano così. Oggi la gente si scanna su quale modello di Console Unica della sola Philips, tanto per dirne una, sia migliore (e poi arrivano i fan Samsung, quelli Toshiba e poi tutti gli altri), e all'epoca la gente temeva che non ci sarebbe stata concorrenza. Quando poi, vabbè, la concorrenza che più ci piace è quella tra le software house (è così, vero?). Comunque, oggi abbiamo a occhio cento volte la possibilità di scelta, anche in campo hardware, rispetto a quella che ci offrivano i due o tre produttori di console (senza standard!) dei decenni scorsi, e senza neanche dover rinunciare alla possibilità di giocare TUTTI i titoli in commercio. Tutto normale, eh? Oggi, certo. Ma solo pochi anni fa non era così. Ed era brutto. Almeno per chi si rendeva conto della situazione. Per questo (sì, perché io un po' me ne rendevo conto, diciamolo), ritengo quella dell'unico standard una delle migliori e più salutari novità di questi ultimi vent'anni.

> Tornate indietro di dieci anni. Il Digital Delivery stava cominciando, mentre della Console Unica non c'era neanche l'idea.

Ma sono indeciso, appunto, tra questa e il Digital Delivery. E forse vince il Digital Delivery, per quanto la Console Unica sia forse più importante a livello "politico/filosofico". Vince il Digital Delivery per un motivo molto semplice: è stato troppo importante per i pigri. Non ce la stavo veramente più facendo a dover subire il cambio di disco in una console, lo giuro. Potevo riuscire a sopportare (a stento, eh) l'impossibilità di giocare online (allo stesso gioco!) con amici che avevano una console diversa dalla mia, ma dover cambiare disco per ogni gioco, veramente, fino a sei o sette anni fa, è stata un'agonia. Soprattutto nel periodo in cui cominciavano a fare capolino i primi giochi completi acquistabili online. Cos'era, il 2005, quando è partito Xbox Live Arcade? Oh, dodici anni fa! Se ricordate, all'epoca era possibile scaricare solo giochi meno rilevanti (per qualità tecnica, per budget impiegato eccetera) rispetto a quelli venduti nei negozi. Eppure, ricordo perfettamente che alla fine io giocavo soprattutto a quelli. Essì, perché le console dell'epoca, non erano affatto male, come "utilizzabilità" per il periodo. Ricordo che usavo PS3 e Xbox 360 per tutto: musica, video, film, foto, e anche tutti i giochi che era possibile scaricare dai network di Microsoft e Sony. Si faceva tutto perfettamente. Non c'erano le interfacce di adesso, ma i controller erano già wireless (già dalla generazione precedente, se non sbaglio, forse non di default), per cui tutto era fattibile dal divano. Tutto fico, tranne il fatto di dover cambiare gioco cambiando disco. Che due palle, ogni volta.

Ma poi l'antichità in sé del concetto di "supporto". Una roba che adesso è sicuramente sfizioso guardare nei musei o nelle case dei collezionisti (ho degli amici scimmiatissimi), ma che, da utilizzare, stava veramente diventando... *insupportabile*.

Sì, lo so, ci sono state cose migliori, in questi ultimi dieci o vent'anni. Più importanti, più fighe e più tutto. Ma di queste (in particolare del Digital Delivery), davvero, non se ne poteva fare a meno.

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, è stato il caporedattore di PSM, punto di riferimento per gli appassionati del mondo PlayStation, quando ancora esistevano il mondo PlayStation e le riviste cartacee.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Catapultate pure le vostre lettere verso la fortezza di Borderline, all'indirizzo gamepro@sprea.it o, se ciò che è elettronico vi fa paura (come i videogiochi), a questo più tradizionale recapito: Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Voi lupi del Web potete poi trovarci anche sul forum ufficiale: http:\\forum.gamesradar.it. Attenti: peschiamo stralci da pubblicare anche da lì.

IT'S A KIND OF GAMER

Siccome se ne parla, e spesso, colgo l'occasione di questo comodo spazietto laterale di Borderline per affrontare un discorso che da sempre mi sta a cuore: la classificazione sociologica del giocatore. Qualcuno ha scritto, forse proprio su una lettera pubblicata questo mese, che ***Game Pro*** *è una rivista per soli hardcore gamer. No, dannazione, proprio no. Vi dirò, a me l'hardcore gamer non piace molto, quasi quanto il casual gamer. Chi è l'hardcore gamer? È quello che conosce benissimo i videogiochi e la loro storia, che legge e s'informa, che ha senso critico? Purtroppo non è vero. L'hardcore gamer è quel giocatore spocchioso e arrogante che crede di sapere tutto dei videogiochi e che si compiace di rinchiudersi in una torre d'avorio, perché lui è l'Elite, e vuole vedere la plebe di Casual Gamer ammassarsi mugugnante alle sue porte. Il videogioco è per lui, non per tutti. E nemmeno per molti. Lo schiavista non esisterebbe senza schiavi, e l'hardcore gamer non avrebbe senso se non ci fosse la massa ignorante e numerosissima dei casual gamer, giocatori della domenica senza arte né parte. FIFA originale e PES copiato, titoli su licenza e giochi carini "che non mi ricordo il titolo". L'hardcore gamer, poi, non legge, perché ormai snobba ogni forma di parere qualificato. Nell'oceano della presunta soggettività assolutizzata, egli è autarchico e, senza accorgersene, diventa sempre più ignorante e miope. La mia soluzione? In chiusura di Borderline.*

Marco Accordi Rickards
Metalmark

A Scanner Darkly

Be', presa ieri, finita di leggere stamane a colazione. Devo dire che avevo paura di leggere interamente una rivista del genere. Videogiochi è stata l'unica rivista del settore che finora mi è davvero piaciuta. Con il passaggio dall'indipendenza di VG all'influenza di Edge in **Game Pro**, non sapevo proprio cosa aspettarmi. Pensavo a un cambiamento burrascoso, ed effettivamente, osservando come un titolo sobrio come Videogiochi fosse diventato un titolo quasi grezzo come **Game Pro**, credevo, a prima impressione (mi darete del matto, ma è così), che stesse succedendo quello che temevo. Apro il giornale. Editoriale. Devo dire che inizialmente mi ha spiazzato. La frase "...si levano voci di persone che parlano a voi, proprio voi che il Videogioco lo conoscete e lo amate" mi ha fatto un certo effetto. Vuol dire che è svanito il senso di outsider che emanava da Videogiochi, così diversa dalle solite riviste? O forse che rimaneva una rivista per soli hardcore gamer? Mah. Mi aspettavo anche una minima citazione del nome Videogiochi. Giro pagina. E rimango di sasso. Impostazione grafica uguale alla compianta VG. E lì comincio a perdermi nelle pagine della rivista, immerso nella lettura. Sospinto dalla somiglianza di cui sopra, leggo a sbafo fino a che arrivo alla dicitura Hype. Le uniche anteprime che ne sono libere. E speriamo, tocco ferro! In effetti uno stile di scrittura *diverso* si può riconoscere, più professionale. Sono al settimo cielo: mi sembra di rivivere la mia seconda (la prima fu apocalittica) lettura di VG. Ed eccoci agli speciali. Sebbene i primi quattro non mi interessino, li leggo un po'. Ottimi, ottimi veramente, ragazzi. Vedo con piacere che la qualità non manca, in questa rivista. Leggo Fuori in 60 secondi, poi in fretta gli altri per fiondarmi sulle Review. La rubrica che vi svela se un gioco è bello. Affascinante. Inizio con *Super Paper Mario*. La recensione mi piace, stile sobrio, molto simile a Videogiochi. Proseguo quindi con *S.T.A.L.K.E.R.*: interessante davvero, mi ha fatto interessare a un FPS, uno dei generi di giochi che mi attraggono di meno. Non mi accorgo del voto fino a quando arrivo alla recensione di *Mario Strikers*. Ah, lì lo hanno messo. Va be', chi se ne frega. Time Extend. Oh mio Dio. *NiGHTS*. Ottima scelta davvero, ragazzi. La parte che ho preferito della rivista, in parole franche. Arriviamo agli articoli che tanto piacevano a noi di VG. Con piacere riconosco Minter, il buon Bittanti, lo stile di Tim Guest (che rimane uno dei migliori da leggere, secondo me), Mr. Biffo. Ottimo l'articolo di Recchioni. Borderline. Una marea di "in bocca al lupo", come mi aspettavo. Noto con interesse il quadratino Revelations (risatina), leggo di fretta anche review-by-mail (ma chi lo ha recensito? Uno scrittore o uno di voi?) [*il sottoscritto, NdMM*]. Risatina anche di fronte alla vignetta di Kaz Hirai. Leggo la posta fino a che giungo a un quadratino dai bordi rossi, To Forgive is to Suffer. Ok, come dite voi, spegniamo la rivista. Ma aspetta, un'altra riga più in basso. Leggo di fretta. Dopo aver letto, be', non so che dire, se non una cosa: Metalmark, sono con te.
Game Pro, sono con te. Che sia un'unione duratura.
lookdante (dal forum di GamesRadar)

Mi piace pensare alle parole di John Holder riguardo a *Tekken:* "...vedevo una specie di scacchi ad alta velocità". Sono certo che tutti noi riconosciamo la dignità che possiede il videogame in quanto gioco. Ma non solo.

Mario Morandi

Da http://ukresistance.co.uk, strepitoso sito inglese di satira videoludica, ecco una foto del miracolo della patatina Pac Man, trovata in un pacchetto al gusto "prosciutto e formaggio fuso". Lo scopritore asserisce la patatina miracolosa aveva però lo stesso sapore delle altre.

"La Posta è uguale per tutti"

Dal nostro forum a Borderline in due mosse. E scacco matto, aggiungerei. lookdante, che dire? Il tuo intervento è molto bello, perché mostra una propensione al valutare senza pregiudizi che non tutti possiedono. Vale anche per noi redattori, sai? Eccome. Quante volte, davanti a un gioco, hai precise aspettative, positive o negative che siano? E spesso non hai voglia che piccoli insignificanti dettagli quali il gameplay possano intaccare le tue grandi costruzioni metafisiche. Il preconcetto conduce alla generalizzazione, che a sua volta porta al razzismo e all'odio. Mi rendo conto che questo discorso ci porterebbe troppo lontano, ma credo che lo riprenderemo. Che ne dite? Magari con il vostro contributo. A presto, lookdante. Benvenuto a bordo.

Lezioni di Galateo

Sto andando al supermercato, serve qualcosa?
Niccolò Ballerio

Un litro di latte alta qualità per macchiare il caffé, grazie.

Secret Weapons of the LuftVaffa

Supermegagalattica redazione di **Game Pro**, vi seguo fin dl primo numero degli esordi e avverto vivida la necessità di complimentarmi per il potente lavoro che svolgete nel dare alle stampe codesta megalitica rivista. Indy per cui, avverto anche il bisogno impellente di darvi suggerimenti assortiti per poweruppare il magazine di intrattenimento più cool che ho trovato in edicola oggi.
1) Prima di tutto dovreste cambiare la grafica dell'impaginazione [*il seguito del consiglio è stato censurato dal direttivo sanitario di Borderline*]
2) Inoltre mi chiedo perchè **Game Pro** è la versione italiana di Edge e non è Edge a essere la versione inglese di **Game Pro**?
3) Perché non fate un'incursione amichevole nella redazione di Io e il Mio Cavallo e recensite gli equini?
4) Siete in gamba in quantità moltissimo?
5) Se sì, quando?
A tal proposito, che ne dite di rimpinguare la redazione con elementi scelti a caso da noi? Tipo Metalmark, che secondo noi è uno bravo. E poi anche: Apecar, che secondo noi è uno bravo. Fabio Rossi, che secondo noi è uno bravo. Marco Auletta, che secondo noi è uno bravo. Sergio Porcellini, che secondo noi è uno bravo. Scarlet, che secondo noi è uno bravo. TikyTheKiwi, che secondo noi è uno bravo. Ran, che secondo noi è uno bravo. Riuji, che secondo noi è uno bravo. Franny, che secondo noi è uno brava. E basta.
Ecco invece quelli da non assumere assolutamente nella redazione di **Game Pro**: Jerry Calà, che secondo noi non è uno bravo. Lino Banfi, che secondo noi non è uno bravo. Zenga, che secondo noi non è uno bravo. Lino Toffolo, che secondo noi non è uno bravo. Maria Rita Parsi, che secondo noi non è uno brava.
Infine devo dire che il riquadro nella posta, Revelations, rulla ampiamente anzichenò. Pertanto desideriamo fornirvi in anteprima alcune smisurate verità che potrete riciclare nei mesi a venire nel succitato spazio editoriale: PS3 costa troppo. Il Wii è bianco (mentre scriviamo). Il Game Boy ci aveva i cristalli parecchio liquidi. Motion Blur incluso. Sonic corre e sprinta. Rolo sugge. **Game Pro** è la migliore rivista di videogiochi. Activia funge. Gelly Boy è un gioco massone. A proposito, la vostra carta non assorbe. Saluti a [*nome censurato dal Primario di Borderline*].
Adesso spediremo la missiva! Se non avete paura di questa lettera, fatevi avanti!
Aarzak, presidente del consiglio di http://vafffa.splinder.com

P.S.
Cos'è un crunch time? E della Sandbox, che mi dite? Perché non usate termini più aulici? Se mollate i diritti di Edge, vi diamo quelli di VAFFFA. Gratis.

Onorevole Aarzak, lasci che La ringrazi per il prezioso contributo. Ma bando alle ciance, desidero rispondere a tutte ma proprio tutte le Sue domande e osservazioni.
1) Non la cambieremo mai. Anzi, vogliamo un furgone e due milioni di dollari, altrimenti tagliamo le orecchie a Pac Man.
2) Infatti è Edge la versione inglese di **Game Pro**. *Hanno mandato un Terminator indietro nel tempo e ci hanno copiato. Vedrai che tra un po' da loro comparirà anche Borderline. E dal 1998.*
3) Affare fatto. La prima sul prossimo numero.
4) Sono affaracci nostri.
5) Non parleremo mai. E sopportiamo benissimo il dolore.
6) Ottima idea, li prendiamo tutti tranne Metalmark, che non è uno bravo perché fa i murales e non sente la Pausini.
7) Ad averlo saputo... abbiamo appena assunto Zenga come portiere. Dannazione. Visto? Non abbiamo avuto paura. La saluteremmo con termini aulici, se solo sapessimo che cosa significa. Un Vafffa va bene lo stesso?

Tearing the Veil from Grace

Cara redazione di **Game Pro**, saltando la prassi dei complimenti (peraltro ampiamente meritati) per
l'esordio della nuova rivista, vorrei sottoporre alla vostra attenzione un fenomeno

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremache nessunohamaiosatodirvineppurevostropadre quandovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

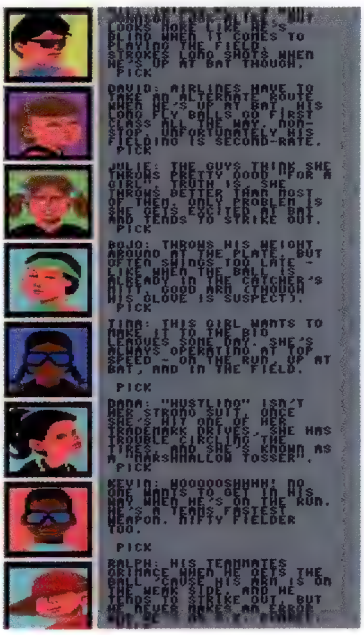
Parte del successo di Tomb Raider è merito delle curve di Lara. E non è un gioco di corse.

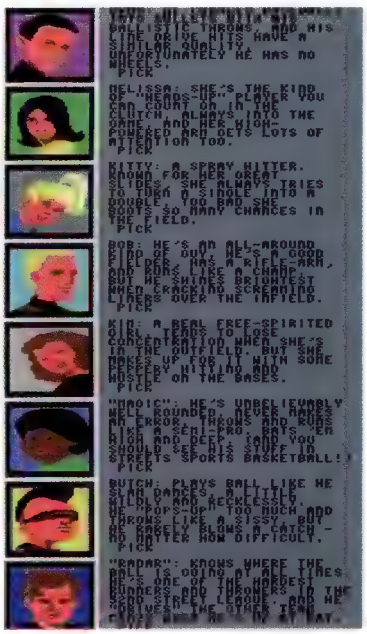
REVIEW-BY-MAIL

VENTURE

FORMATO: MACCHININA MANGIASOLDI DISPONIBILE: DAL 1983
PRODOTTO: EXIDY SVILUPPO: INTERNO

Winky, protoeroe videoludico dalla freccia facile partorito da Howell Ivey (*Death Race*), parte come punto per espandersi in uomo una volta scelta la stanza da depredare. Infilza i mostri, dribbla le loro letali carogne, agguanta il tesoro e poi di corsa fuori, o sono guai. Frustrante, imbarazzante, ripetitivo, ingiusto. Affascinante. Se i videogiochi fossero formaggi, Venture sarebbe comunque un videogioco. [morte al voto, non ha senso]





Caro Diario, ma che cosa potevo trovare in Kitty? In fondo era solo un mucchietto di pixel. Ora sono cresciuto, sono cambiato. Melissa tutta la vita. O Dana. Dana sembra una tipa sveglia.

preoccupante che coinvolge l'intrattenimento videoludico e che si evince anche dalle pagine della vostra nuova "bambina" cartacea: l'esplosione di FPS e TPS. Ormai a ogni evento mediatico c'è un florilegio di presentazioni di giochi riconducibili alla dicitura "sparatutto", che domina pure le charts di vendita, specie negli USA e nel Regno Unito. E dà da pensare il fatto che questo fosse un genere un tempo quasi inesistente, su console, e che ha ricevuto linfa dal lancio della prima Xbox, macchina che strizzava l'occhio al popolo degli hardcore gamer. Ora anche Sony, un tempo misurata sul fronte sparatutto (su PS2, che aveva una base installata colossale, se ne sono visti complessivamente pochi), erige a sua bandiera nei difficili mesi post-lancio il "classicissimo" *Resistance*. Insomma, l'enorme successo presso il mass market di questa tipologia di giochi rischia di sottrarre spazio ad altri generi, che latitano sulle console next-gen, perché le software house mirano al facile guadagno più che al confezionamento di un prodotto davvero nuovo. Ed il futuro non si prospetta roseo, soprattutto in considerazione del fatto che quello di FPS e TPS è un settore abbastanza stantio, in cui lo spazio per l'innovazione e per le ventate d'aria fresca è davvero esiguo.
h4rl4n

Interessante intervento, che però non mi vede del tutto d'accordo per due ragioni. Primo: è vero, i first person shooter sono spesso stantii, ma il segreto sta in quell'ultima parola. "Shooter", cioè sparatutto. Half-Life ha avviato da quasi un decennio un'evoluzione senza ritorno di questo genere. First Person Whatever, caro h4rl4n. GdR in prima persona. Avventure in prima persona. La rivoluzione della visuale in soggettiva applicata alla sfera ludica, per spezzare ogni barriera tra il giocatore e il mondo di gioco. L'FPS diventa FPG, first person game. E basta. La transizione non è completa, ma ci stiamo arrivando. Abbi fede. Seconda obiezione: anche a voler riferirsi solo agli shooter, FP o TP che siano, occorre fare attenzione. L'originalità elevata a paradigma (o, peggio ancora, dogma) genera mostri. Pitfall ha sostanzialmente inventato i platform. Per questo non ci serviva Super Mario? Direi proprio di no. Quanto al discorso sulle classifiche americane raffrontate a quelle giapponesi, chi è senza peccato scagli la prima pietra. Meglio Madden o il Pachinko? Master Chief o Gundam? Manhunt 2 o un simulatore di stupri hentai? Non vendo verità in pacchetti da dieci, quindi taccio, ma certo non sono tra quelli che, vanga alla mano, vorrebbero seppellire la memoria stessa dell'Xbox "serva dei PC" per tornare nel falso Nippo Eden dei revisionisti del futuro anteriore. Il VCS 2600 è esistito, gente. Fatevene una ragione.

Balls To the Wall

Cara rivista di videogiochi [*non siate timidi: un bel caro Metalmark non vi farà ingoiare la lingua, NdMM*], sono tanti anni che passo il mio tempo con questo incredibile divertimento, e ne abbiamo viste tante, io e quei pochi amici con i quali condivido il tutto. Eravamo tutti brutti e brufolosi e la gente ci derideva perché passavamo le ore davanti a un monitor. Poi arrivò la PS1, e con lei il fenomeno "videogame di massa". Oggi viviamo in una società che accetta e in parte apprezza il videogioco, però alla fin fine noi siamo sempre visti male. Perché? Perché ormai siamo grandi! Eh eh eh... è il nostro destino! E dire che molti giochi sono "vietati" ai minori e che tutte le statistiche danno l'età media in aumento! Però, per gli *altri*, noi comunque siamo sempre i soliti sfigati. Ma in fin dei conti tutto ciò ci fa anche piacere, perché ci sentiamo diversi, un'elite. Che piacere, quando tra i banchi universitari, in mezzo a tutti i discorsoni culturali dei miei compagni, tra un'opera d'arte e l'altra, io tiravo in ballo i videogame e il prof. diceva: "Effettivamente sì, sicuramente è un argomento molto interessante da approfondire..." Ecco che tutte le angherie subite erano vendicate con gli interessi! Fortunatamente, oggi come oggi, il mercato presenta molte alternative, e ci permette di rimanere sempre quei simpatici

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

Senza *Pitfall* forse non ci sarebbe stato Mario, e senza Mario non ci sarebbe stato *Great Giana Sisters*, che fu poi ritirato per plagio manifesto. Io la mia copia ce l'ho ancora, però. Tiè.

nerd di un tempo. Basta scegliere la console meno venduta, i giochi non di massa e le riviste introvabili.
Le riviste, appunto. Questi simpatici oggetti di carta, che ci tengono compagnia in svariati momenti della giornata, hanno un sapore tutto sommato retrò... e poi andare in giro con una rivista di videogiochi (magari una rivista con le "palle"!), per noi è sempre un motivo di differenziazione. Internet è grande, ma il tatto e lo "status" di una rivista sono impareggiabili.
Questo lo dico perché sento spesso, su vari forum, di persone che leggono solo online; be', secondo me si perdono comunque qualcosa.
Tutto sommato, il discorso è paragonabile a quello dei giochi online-offline: ovviamente giocare con mezzo mondo è meraviglioso, ma il piacere di una bella storia, di giocare coi propri tempi e ritmi e, perché no, di squarciare un'I.A. settata su *facile*, non è da meno! Ma questa è un'altra storia...
Concludo ammettendo che, nonostante la mia passione mi segua da circa 25 anni, non ho mai scritto a una rivista... e sì che ne compro tante! Be', quale migliore occasione del numero uno? Pazienza se non sarò pubblicato, anche se chiaramente anche solo la citazione potrebbe aumentare il mio status di nerd 30enne! Eh eh eh...
In bocca al lupo a tutti!
Loy78

Non mi piace l'online. In totale e assoluta controtendenza e pur riconoscendone ovviamente l'importanza estrema, beninteso. A me piace il single player, quel falciare la CPU stupida del livello facile, l'emozione di vivere le storie preparate nei videogiochi. Sono uno che in Moonmist si innamorò di Iris e che aveva una cotta per Kitty, la ragazzina bionda con la treccia di Street Sports Baseball della Epyx. I videogiochi sono cultura, è ovvio. Già Academy Profile, che vi mostra cosa accade in Italia e all'estero, ne è la prova. Ciò non significa, comunque, che dobbiamo smettere di divertirci: mai permettere al profilo alto del medium videoludico di formattare la traccia "fun" del buon vecchio e dannatissimo "giochino elettronico". Perché ricorda: se lo dice un non giocatore è un insulto, se lo diciamo noi è amore.

I Have No Mouth and I Must Scream

Carissimo Marco, innanzitutto lascia che mi complimenti con te per aver intrapreso questa nuova avventura con **Game Pro**. Tanto più oggi che l'editoria su carta stampata non se la passa certo alla grande: spero che troviate la formula (magica?) giusta per far crescere la rivista a ogni numero.
Virtualmente ci siamo già conosciuti in un forum che fa riferimento a un noto portale videoludico specializzato in retrogaming (non ho mica dato l'url, ma quanto sono furbo...) *[intendi www.retrogaming.it? NdMM]*. Ti scrivo in proposito alla column firmata dal simpatico Roberto Recchioni. Lo spunto di partenza è senz'altro convincente (nomen omen, dicevano i latini, al contrario dei versi shakespeariani ironicamente stroncati dal fumettista), ma in definitiva non riesco proprio a trovarmi d'accordo.
È vero che parlare di "gioco" in molti casi è limitante. Mi capita spessissimo di usare la parola "titolo" al posto del più banalizzante termine "gioco", per dire. Ma è anche vero che se coniassimo un'espressione che "elimini l'aspetto ludico e divertente" dal video-gioco, forse cominceremmo a parlare di tutt'altro. Gli esempi che Recchioni snocciola sul momento non è che calzino esattamente a pennello: *ICO* è sì un manifesto estetico prim'ancora che interattivo, ma senza "l'aspetto ludico" non avrebbe lo stesso senso. Ancora più interessante è il caso di *GTA*: nonostante offra dei contenuti maturi (il PEGI parla chiaro) il gameplay è abbordabile dai tre anni in su (e non a caso la serie impazza tra i minorenni). In conclusione, poi, si afferma che "serve un'etichetta per distinguere i giochi seri, che in quanto esponenti della cultura alta hanno piena libertà di espressione e quindi la libertà di mettere in scena sesso, violenza e quant'altro, dai giochini per bambini, che invece devono stare al loro posto, fare i bravi e veicolare messaggi non perturbanti". Prima però si citava *Street Fighter II* in antitesi a *ICO*, un titolo esponente della cultura alta. Devo quindi dedurre che *Street Fighter II* sia un giochino per bambini? Che Capcom non avrebbe dovuto avere piena di libertà di espressione in quanto creò un videogioco "violento"? Mi piace pensare alle parole di John Holder riguardo a *Tekken*: "...vedevo una specie di scacchi ad alta velocità". Sono certo che tutti noi riconosciamo la dignità che possiede il videogame in quanto gioco. Ma non solo. *Arkanoid* è arte, espressione, portatore di una cultura alta. Come lo è *Super Mario Bros.* E direi anche *Street Fighter II*. Non dobbiamo pensare che questa "cultura alta" possa comparire solo in presenza di un contesto narrativo più o meno complesso: la narrazione in un videogame corrisponde a quello che fai.
Se amiamo un videogioco ne amiamo l'interazione, e poi tutto il resto. Ritengo giusto però affermare che i giornalisti al di fuori della stampa specializzata avrebbero bisogno di un termine nuovo per identificare i videogiochi, ma proprio tutti, senza distinzioni: io proporrei V.I.S., ossia Virtual Interactive Spaces. Perché se non avessimo degli spazi interattivi virtuali in cui poter essere protagonisti non staremmo nemmeno qui a parlarne.
Buona fortuna alla staff di **Game Pro**,
Mario Morandi, 26 anni, Trento (www.gameisnow.blogspot.com)

L'enorme successo presso il mass market degli sparatutto rischia di sottrarre spazio ad altri generi, che latitano sulle console next-gen perché le software house mirano al facile guadagno più che al confezionamento di un prodotto davvero nuovo.

h4rl4n

Sfortunatamente non posso portarti Roberto per una replica immediata, però ti prometto che lo farò sul prossimo numero, perché il tema è troppo interessante per lasciarlo cadere. Da parte mia, mi sono sempre chiesto se il termine videogioco non fosse terribilmente limitante. Un videogioco sugli orrori del nazismo? Un videogioco su una ragazza violentata da piccola dai suoi familiari che cerca di superare i fantasmi del suo passato? Un videogioco su un innocente condannato alla pena di morte? Un videogioco su un malato terminale di AIDS? Suonano strani, no? Sostituite con "un romanzo su" o "un film su". Il fatto è che su certe cose non si gioca.
Discutiamone.

Braveheart

Cara redazione di **Game Pro**, salve! Sono Manek e scrivo questo mail per chiedervi di essere imparziali, obiettivi e non di parte. Date a ogni casa produttrice ciò che si merita. Insomma, salutandovi vi dico: "Indipendenti, solo questo chiediamo!"
Manek

Comincia a segnare tutti i voti e ne riparliamo tra un anno, a tabelle compilate e confronti fatti. Prove, non chiacchiere. E qui a **Game Pro** *si chiacchiera poco, te lo assicuro.*

Mark Bobbitt

Caro Metalmark, c'è un limite massimo o minimo di caratteri per le lettere? O nel caso, ad esempio, sia maggiore la riducete voi? Insomma, dovessi scrivervi, devo conoscere qualche altra informazione, oltre all'indirizzo?
maxlee

Non c'è limite. Io godo nel tagliare le lettere.

Conscious Gamer 2.0

Né hardcore gamer né casual gamer. Sono per il Conscious Gamer, cioè il giocatore consapevole. Un giocatore che ami il videogioco, come intrattenimento, mezzo di espressione del pensiero e forma d'arte. Un giocatore che ama essere informato e che, amando il videogioco, desidera che tutti vi accedano e lo comprendano. Gli hardcore gamer si sentono Elite. Attenti, arriva Master Chief.

Nel prossimo numero

Game Pro 003
in vendita ad agosto

TOSHIBA

Leading Innovation

高機能携帯

IRB RUGBY WORLD CUP 2007 TOURNAMENT SPONSOR

TM © Rugby World Cup Limited 1986

Portégé G500:

Il primo smartphone con tecnologia di riconoscimento biometrico dell'impronta

- Controllo biometrico
- 3G
- Tribanda
- HSDPA
- Compatibile EDGE
- WiFi compatibile
- Bluetooth™
- Memoria espandibile
- Connettività USB
- Fotocamera 2 MP
- Videochiamata
- VoIP

Con lettore di impronta digitale

www.toshiba-europe.com/mobile

Toshiba Portege G500 supporta Windows Mobile 5.0

T06_07_025

GAME PRO N°2 - MENSILE - AGOSTO 2007 - **€ 6,00**

Sprea media ITALY 9 771971 950007 70002

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano